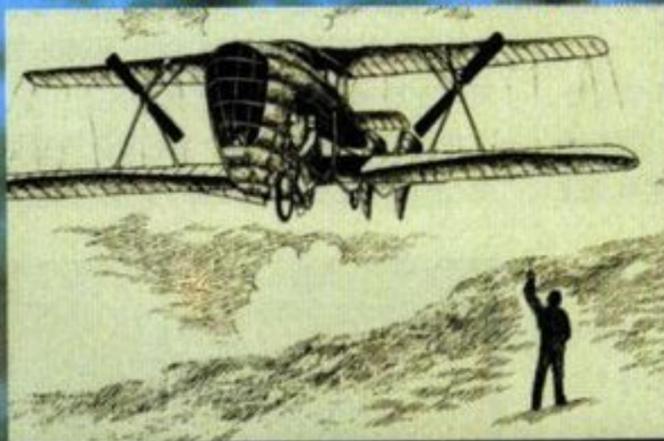
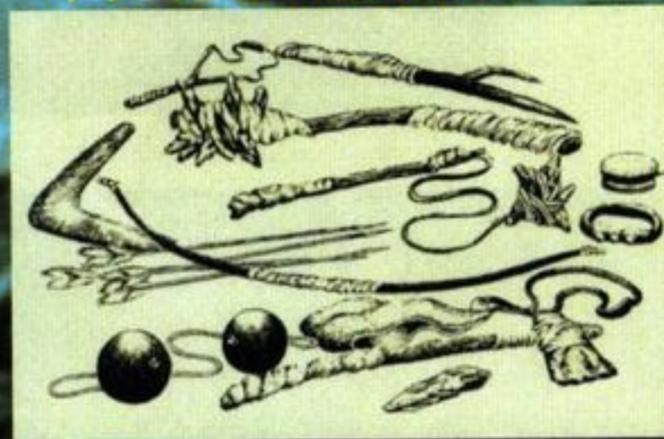
The Most Famous PC Game Section of Game Champ

무인도이야기2
서바이벌라이프 시뮬레이션 게임
국제 청소년 교류센터 "프로그래스"가 주관하는 국제 항해 프로그램을 진행중인 융프라우호. 유유히 태평양을 향해하고 있던 그 배에 별안간 사고가 엄습해온다. 최고의 안전성을 자랑하던 융프라우호가 참혹하게 침몰되자 대대적인 구조작업이 벌어진다. 대부분의 승객들이 구출되지만 6명의 승객은 행방불명 되는데... 당신은 그 행방불명자중의 한 사람. 무인도에 표류해온 다섯 사람들과 함께 무사히 돌아가기 위해 살아가야 한다. 당신은 사고의 충격으로 기억을 상실하고 말았지만 날카로운 판단력과 행동력으로 리더에 추대된다. 순간 순간 끊어진 기억의 필름들이 떠 오를 때마다 융프라우호 침몰의 흑막이 벗겨져 나가고...
▶동작사양
기 종: 486PC RAM 8메가
권 장: 486PCC/66 RAM 16A메가
그래픽: SUPER VGA 256 컬러
환 경: 한글 윈도우즈 3.1 또는 한글 윈도우즈 95
CD-ROM 드라이브, 사운드 카드, 마우스 필수

이제 남은 것은 동료들과 함께 무인도를 탈출하는 것 뿐이다.

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

▶우수성이 인정된 아이템 작성 메카니즘의 파워업!

무인도에서 당신과 생사를 같이할 5인의 표류자

▶이건일 (13세)

외무부에 근무하는 아버지와 명문가 출신의 어머니 밑에서 자랐다.
아직 중학생인데도 두뇌가 명석하고 경이로울 정도로 박학다식한 장점을 가진 소년이다.

▶이향숙 (17세)

부모를 잃고서 할아버지 댁에서 자라난 향숙은 그 때문에 아주 내성적이고 조용하다.
성실한 반면, 결단력이 좀 부족하지만 직감, 육감이 아주 영적 능력을 발휘하기도 하다.

▶플로라 벤티엔느 (19세)

파리, 마리온 국립병원에 근무하는 간호사.
직업대로 사람 보살피기를 좋아하고 상냥하다.
중요한 시기에 멍청한 행동을 저지르고 마는 덜렁이 아가씨지만 약품 지식에 관해 통달해 왔다.

▶마이클 웨인 (20세)

법대 다니는 대학생으로 자칭 플레이보이라는 미국인.
자기중심적이고 제멋대로 행동하는, 장점이라곤 없는 캐릭터 같지만 내기에 관한한은 천재적인 수완을 발휘하기도 하며 무인도에서 의외의 국면으로 이끌기도 한다.

▶남민아 (25세)

국내의 일류 외국기업에 근무하는 여사원.
주말엔 반드시 체력단련을 하여 몸매를 유지하고 화려한 것을 상당히 좋아하며 동시에 남성편력도 심한편. 두뇌회전이 빠른 여자로 멤버간의 화합을 유지시키는 존재.

DaOU (주)다우기술

서울시 강남구 역삼동 707 - 7 대아빌딩
TEL : (02)3450-4500(대표) FAX : (02)552-0986
크로바 전화 080-022-3883
하이텔, 천리안 "GO DAOU"
H/W 문의및 A/S (032) 653 - 9471
S/W 문의및 A/S (02) 3450 - 4710

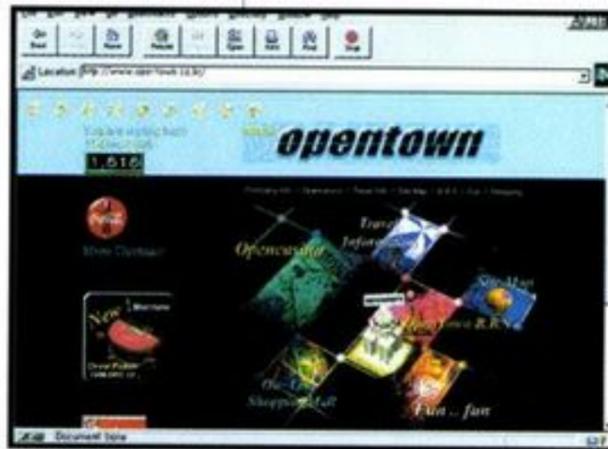
총판매원

서울특별시 용산구 한강로3가 2-23
나진상가 15동 1층 109호
TEL:703-1564

KSS
Media Entertainment Company

KS Corp. 게임 유통업체로 신규 진출

KS Corp이 미국의 대형 게임 유통업체인 GTi(GT Interactive Software)와 계약을 맺고 국내에 게임을 유통한다. GTi는 미국의 게임 유통업체로 둠, 듀크3D 등을 유통해 미국에서 크게 히트시킨 유통사 중 하나이다. 이번에 GTi가 KS Corp와 계약을 맺고 국내에 들여올 작품은 시빌리언X(마라톤 2), AMOK, BEDLAM 등이다. 시빌리언 X는 맥용 3D액션 게임으로 이번에 윈 95용으로 컨버전해 출시할 예정이다. 이밖에도 액션 슈팅 게임인 AMOK, BEDLAM 등 다수의 작품들이 대거 출시될 것이다.

한편 KS Corp는 앞으로 GTi에서 출시하는 모든 게임들을 매달 2-3개씩 출시할 예정이라고 밝혔다.

올 연말, RPG게임 열기

올 겨울방학 시장에 RPG게임이 대거 출시된다. 올 겨울방학에 출시될 게임은 제네시스 2, 디아블로, 천상소마 영웅전, 지무신대전 네크론, 폴리크롬 등이다. 이 중 제네시스 2와 천상소마 영웅전은 이미 발매된 상태로 현재 꾸준한 인기를 보이고 있다. 이들 RPG게임들은 국내 게이머들이 RPG게임을 좋아하는 것을 감안, 겨울시장을 겨냥하고 모두 발매된다.

이들 RPG게임 중 제네시스 2, 천상소마 영웅전, 지무신 대전 네크론 등 국내 제작 게임이 절반이상을 차지하고 있어 국내 게임 시장 전망을 밝게 하고 있다.

한편 SKC에서 발매할 예정인 블리자드의 디아블로가 게임의 잔인성 때문에 국내에 출시할지는 아직 미정이다.

쌍용정보통신, 게임 수출 막 올라

쌍용정보통신이 올 1월 라스트 워리어를 출시하면서 새로운 게임 사업을 구상하고 있다.

라스트 워리어는 윈 95용으로 제작중인 RPG게임으로 시네드림 엔터테인먼트와 자본을 출자하여 극장용 만화영화로 제작, 97년 여름에 개봉할 예정에 있다.

쌍용정보통신은 이 게임의 출시와 함께 게임 캐릭터, 가이드 북, 인터넷 멀티 플레이 게임, RPG 제작 노트 등을 기획 중에 있다.

또한 이 게임은 미국, 일본으로 수출을 추진 중에 있으며 PS용, SS용으로 컨버전할 예정이다

삼성영상사업단 게임 사업 강화

삼성영상사업단이 올 겨울 시장에 D, 스페이스 잼 등을 출시하면서 게임 사업을 강화한다. 이들 타이틀은 모두 어클레임과 계약 관계를 맺고 있는 11개의 작품이다.

이들 작품을 살펴보면 「스페이스 잼」, 「드래곤 허트」, 「매직 더 개더링: 배틀 메이지」, 「에일리언 트릴로지」, 「더 크로우」, 「WWF」, 「D」, 「NBA 익스트림」, 「배트맨 포에버」, 「배드 모조」, 「아이언 맨」이다. 이밖에도 UBI와 계약을 체결하고 있는 「레이 맨 2」 등이 있다. 삼성영상사업단은 앞으로도 유럽의 계약사들과 접촉 중에 있으며 좋은 게임은 계약을 맺고 국내에 출시할 예정이다.

한편 어클레임은 미국의 워너 브러더스와 계약을 맺고 여기에서 나오는 좋은 영화들은 모두 게임으로 만들 예정에 있다.

(주)막고야, 세균전 윈 95용으로 제작

(주)막고야에서 도스용 세균전 95를 윈도95용으로 컨버전 작업 중에 있다. 도스용 세균전95는 320*200모드의 해상도였는데 이번 윈도 95용으로 개발함에 따라 640*480모드로 바뀌게 되었고 운영체재도 윈도 95용으로 완전히 전환시킨다. 막고야는 이 작업이 끝나는 대로 1월 중으로 세균전 for 윈도 95, 세균전 for맥용을 출시한다. 현재 80%이상의 작업을 보이고 있으며 또한 제 3지구의 카인은 현재 최종 마무리 작업 중에 있는 것으로 알려졌다. 이들 게임은 모두 막고야에서는 알파테스트와 베타테스트를 할 예정이다. 한편 (주)막고야 에서는 윈도 95용의 게임을 계속 제작, 출시할 예정이다..

하이콤 새로운 액션RPG 코룸 제작

하이콤이 새로운 스타일의 액션RPG 게임인 코룸(Corum)을 제작 중에 있다. 코룸은 윈도 95용 액션 RPG게임으로 97년 3월에 출시할 예정이다. 이 게임은 다이렉트 X를 쓰며 모든 캐릭터와 맵이 3D로 제작된다.

특히 이번에 제작되는 코룸은 다른 국산 게임과는 달리 고해상도 모드를 쓰며 프레임을 강화시켰다.

또한 완성도 높은 게임 제작을 위해 640×640에 16개의 맵이 하나가 되어 한 스테이지를 이루고 있다.

한편 하이콤은 코룸을 국내 시장보다는 외국으로 수출을 추진중에 있는 것으로 알려졌다.

(주)한국 라이센싱, 어코레이드와 계약 체결

(주)한국 라이센싱이 하드볼 시리즈로 유명한 미국의 어코레이드와 계약을 체결했다. 이번 한국 라이센싱이 출품한 첫 잠품은 「에라디케이터(Eradicator)」로 둠 스타일의 아케이드 게임이다.

이밖에도 한국 라이센싱이 어코레이드의 전략 시뮬레이션 게임 「데드락 2(Deadlock 2)」, 3D 폴리곤 야구 게임 「하드볼 6(Hardball 6)」, 「테스트 드라이브 4(Test Drive 4)」 등 총 11개의 타이틀을 출시할 예정이다.

한편 한국 라이센싱은 지난 16일부터 20일까지 있었던 윈도우 월드 전시회에 에베루즈를 전시했다. 이번 에베루즈는 윈도우 버전과 맥 버전을 동시에 출시할 예정이다.

오픈 소프트, 인터넷에 오픈 타운 구축

오픈 소프트가 오픈타운이라는 사이버 타운을 인터넷상에 서비스한다. 오픈타운은 사이버 공간 안에 성인용 게임, 온 라인 쇼핑 몰 및 여행 정보를 제공하는 가상도시로 국내에서 처음으로 카지노 게임을 서비스 한다.

오픈 카지노 게임은 온라인 상의 실제 카지노 게임으로 슬롯, 블랙잭, 비디오 포카, 주사위 게임을 서비스한다. 오픈 카지노 게임은 MM DIRECTOR로 제작된 게임으로 점수 및 기록 등이 자동 저장되어 1,2등에게는 상품이 주어진다.

한편 오픈타운내 온라인 쇼핑 타운에서는 CD ROM 타이틀, 자동차 타이어를 인터넷에서 주문 판매한다.

오픈 카지노 하는 법

오픈 사이트에 접속하여 사용자 등록을 끝내고 게임을 다운 로드받고 파일을 실행시키면 OPEN이라는 디렉토리를 자동으로 만들어 준다. 자신의 하드 디스크 디렉토리 확인 후 start game를 누르고 ID와 패스워드를 확인한 후 메인 게임 페이지로 이동한 후 등록자의 이름과 기본 1000불이 지정되어 원하는 게임을 실행할 수 있다.

문의처: 오픈소프트(0331-47-4171)
HTTP://WWW.OPENTOWN.CO.KR

대형웍스, 3차원 실시간 인터넷 온라인 게임 개발

대형웍스(정대욱)가 3차원 실시간 인터넷 온라인 게임 SOL(Survival On Line)을 개발했다.

3차원 실시간 인터넷 온라인 게임은 인터넷과 멀티PC통신을 이용한 멀티 유저(100명 이상)가 동시에 즐길 수 있는 3차원 실시간 게임이다.

SOL은 3차원 실시간 슈팅 게임으로 국내에서 처음 서비스할 예정이다. SOL은 실제로 게임상에서 배경과 등장 인물이 모두 3차원으로 모델링되어 등장할 예정이다.

SOL은 현재 윈도 95용으로 제작 중이며 1월 중순에 상용 서비스 전 단계로 베타 테스트를 계획할 예정이라고 밝혔다.

WWW Infos

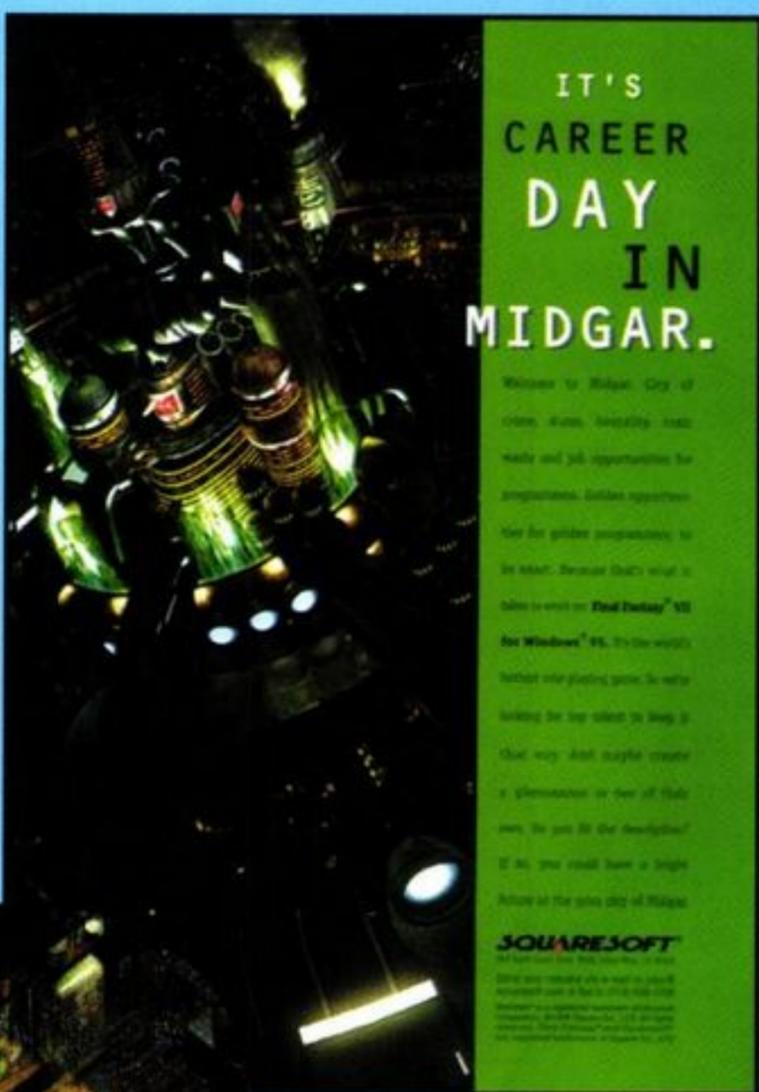
C&C Red Alert이 드디어 발매되었다. 이젠 C&C에 이어 은근히 인터넷에 파문을 일으킨 것이 일본 비디오 게임의 대거 PC로의 이식이다. 과연 비디오 게임과 PC게임의 구분은 없어지는 것일까?

스퀘어

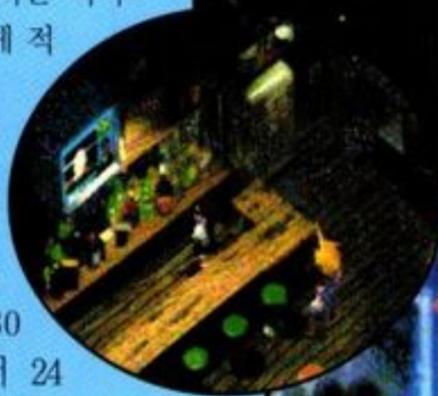
파이널 판타지 7, 마침내 PC용으로 등장!

전세계 비디오 게이머들을 열광의 도가니에 빠지게 했던 스퀘어의 파이널 판타지 시리즈 최신판인 파이널 판타지 7이 마침내 PC용으로 출시될 예정이다.

윈도 95용으로 나올 예정이며 공식적인 발표대로 PS버전의 출시 일자는 97년 1월 31일이지만, PC용은 97년 5월~6월사이에 출시될 예정이라고 한다.

그전에 파이널 판타지 5같은 이전 버전이 나올 수도 있겠지만 아직은 이에 관한 공식적인 발표는 없다. 그러나 비약적으로 시장이 커지고 있는 PC게임 시장에 스퀘어가 뛰어 든다는 사실은 기존의 다른 비디오 게임개발업체에게 적지 않은 영향을 끼칠 것으로 보인다.

스퀘어에서는 아직 시스템 권장사항을 밝히지 않았지만 PS버전 수준의 그래픽을 유지하기 위해서는 펜티엄 133MHZ이상, 16MB 램 그리고 640*480 모드에서 24비트 컬러표현이 가능한 2MB 비디오램의 그래픽카드가 필요할 것이다.

또한 가장 중요한 것은 FF7이 국내에서는 S모사가 도입이 확정된 것으로 알려져 있다.

©1997 スクウェア

제인스
(WWW.Janes.ea.com)

제인스의 홈페이지 사이트가 새롭게 단장되었다. 이번에 바뀐 홈페이지 사이트는 아주 새로운 느낌을 주며, 시뮬레이션을 좋아하는 매니아라면 이 새로운 제인스의 홈페이지가 마음에 들 것이다.

어코레이드
(WWW.Accolade.com)

Deadlock Oddesy의 15가지 에피소드와 Deadlock의 새로운 힌트, 그리고 Eradicator의 치터코드등이 올라와 있다.

Eradicator의 치터코드(정식버전용)			
ragamuffin	무적	dig	클리핑 끔
arms	모든 무기	overdrive	마이크로칩 파워업
gift	모든 아이템	gobbet	자살

브로더번드
(WWW.Broderbund.com)

미스트로 유명한 브러더번드가 Lastexpress사의 미스테리 어드벤처인 The Last Express와 Koala umpur사의 코믹 어드벤처인 Journey To The Edge가 브로더번드사를 통해 각가 97년 봄과 여름에 출시될 예정이라는 소식이 올라와 있다.

오리진
(WWW.Origin.ea.com)

울티마 온라인의 RPG게임의 마크와 새로운 정보들이 올라와 있다. 이외에도 윙코맨더의 외전격인 프라이버티 2의 출시가 임박했다는 소식이 있다. 이번에 가장 기대되는 작품인 울티마와 프라이버티어의 등장을 기대해보자.

블리자드
(WWW.Blizzard.com)

워크래프트의 3가지 시리즈를 하나의 패키지로 합친 워크래프트 배틀체스가 크리마스를 전후로 판매된다는 소식이 있고 배틀넷에는 출시된 디아블로에 대한 포럼과 비공식적인 FAQ가 올라와 있다. 이 디아블로는 국내에서는 아직 미 정 이 라 RPG게임 매니아들에게는 안타까운 소식이 아닐 수 없다.

전사 라이안 외전

더 라스트 워리어 (The Last Warrior)

쌍용정보통신에서 개발 중인 라스트 워리어는 부제 전사 라이안 외전으로 현재 만화와 게임으로 제작중이며 게임은 97년 1월경에 출시될 예정이다. 라스트 워리어는 현재 윈95용 3D 롤플레잉 게임으로 거의 완성단계에 있다. 현재 여기에 나오는 게임 화면은 아직 완성 단계이전이라 실제 게임에서는 더 수정될 예정이다.

프롤로그

이쉬바 혹성은 네개의 달이 하나로 합쳐질 때 민족간 전쟁을 시작했다. 전쟁은 현재 끝이 없으며 갈수록 치열해졌다. 인간적 이성을 상실한 이들은 동족, 심지어는 가족까지도 살상했다. 이에 위기를 느낀 이쉬바의 원로와 수뇌진들은 우수한 과학력을 바탕으로 아로스별로의 이주를 결심한다. 제한된 공간과 촉박한 시간으로 선택된 인간만이 이주가 가능했다.

네개의 달은 오랫동안 태양을 가렸으나 저주를 풀었고 살아남은 인간들은 다시 새로운 삶을 시작했다. 그러나 오랫동안의 어둠의 세계는 동식물들의 변형을 가져왔고 그중에는 인간들에게 매우 위험적인 생물도 있었다. 과거 화려했던 이쉬바종족들의 영광을 뒤로 한채 새롭게 변한 종족들은 조상들의 무수한 전설(어머니의 품 아로스, 마젠타석의 비밀, 샤산검의 비밀)과 유적들을 뒤로한 채 오직 생존을 위한 투쟁의 삶을 살아간다.

마젠타 수호신에 선택받은 자

샤산족 최후의 전사인 라이안은 이쉬바 혹성의 마젠타 수호신에 의하여 선택받은 자다. 산속의 할아버지와 함께 평온한 생활을 영위하던 라이안은 할아버지의 죽음과 함께 자신에게 주어진 엄청난 운명을 알게 된다. 이쉬바 혹성의 6부족 중 가장 용맹했던 샤산족의 왕자로서 부족멸망의 비밀을 캐던 라이안은 각 부족(유목마을, 이스턴성, 금단의 지역, 샤산마을, 암흑대왕성, 델타스성)을 방문하며 하나씩 하나씩 새로운 비밀을 알게 되고 대마왕의 전설과 암흑대왕의 음모를 밝혀낸다. 암흑군단의 6장군과 싸우는 과정에서 새로운 동료들(아델, 칼림)을 만나게 되고 자신이 가지고 있는 샤산검의 또 다른 힘을 느끼게 된다.

여러 사람들의 도움과 또 다른 샤산족의 숭고한 희생으로 샤산검은 부활하여 암흑대왕을 무찌르나 결국은 대마왕의 부활을 저지하지 못한다. 각 부족마다 설치된 상징의 탑에 숨은 엄청난 힘을 모을 수 있는 마젠타석의 비밀과 전설의 검 비밀을 알게되는 라이안 일행은 대마왕과의 최후의 전투를 준비한다.

게임의 특징

- 약 100여개로 된 3D 모델링 캐릭터
- 3D로 구축된 배경 그래픽
- 다양한 종족(11종족)의 등장
- 국내 각처의 현지에서 선발된 모니터 요원의 스토리 제작
- 주인공 파티의 특수 능력 수치(레벨업과 별개수치)에 따른 다양한 필살기
- 전투에서의 상성관계
- 약 50여개의 전투가능 및 보조 아이템
- 파티의 직업에 따른 차별적 공격과 조화

장 르
롤 플레잉
제작사
쌍용 정보통신
발매일
97년 1월 예정

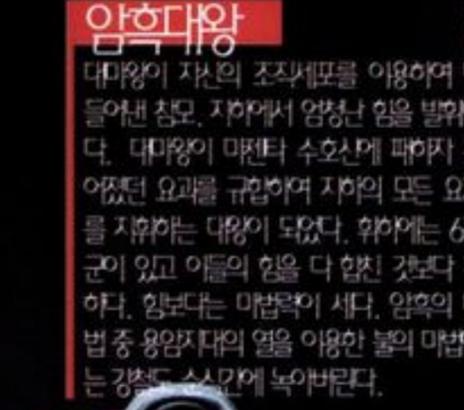
대마왕

크루거 몸을 빌어 환생을 도모하고 있으나 크루거가 사산음양검법 합체기술에 죽을 때 함께 사라진다. 몸의 일부분이 잘려나가도 생명에는 지장이 없고 그 실체를 본 사람은 아무도 없다. 그의 힘은 상상을 초월하여 인간의 힘으로 이길 수 없다. 그와 대적할 수 있는 상대는 마젠타 수호신밖에 없다. 암흑시대 최후의 전투에서 패하여 지하에 봉인당했으나 마젠타석의 힘을 빌어 부활을 꿈꾼다.

고르곤

육장군중 첫째로 트롤족을 다스리는 괴수. 암흑대왕의 친위대이자 오른팔. 생긴 것 답지않게 머리가 똑똑한 괴물. 지상의 성스런 결계를 깨뜨리는 묘책을 생각해 낸다. 그리고 부하들을 이용하여 지하의 모든 비밀통로를 완성한다. 이 비밀통로를 이용하여 지상의 모든 종족의 땅에 접근할 수 있다.

디칸드로

6장군중 셋째로 위에나멀족을 다스리는 괴수. 몸의 반쪽은 괴물, 나머지는 인간의 모습을 하고 있다. 색을 밝히는 놈으로 여자라면 사족을 못쓰나 순정파인 면도 있다. 여자들만이 산다는 전설의 금단의 마을을 찾기위해 혈안이 되었다.

암흑대왕

대마왕이 자신의 조직세포를 이용하여 만들어낸 참모. 지하에서 엄청난 힘을 발휘한다. 대마왕이 마젠타 수호신에 패하자 흩어졌던 요괴를 규합하여 지하의 모든 요괴를 지휘하는 대왕이 되었다. 휘하에는 6장군이 있고 이들의 힘을 다 합친 것보다 강하다. 힘보다는 마법력이 세다. 암흑의 마법 중 용암지대의 열을 이용한 불의 마법에는 강철도 순식간에 녹아버린다.

만드라곤

6장군중 막내로 고블트족을 다스리는 괴수. 아무도 그의 실체를 본 사람은 없다. 남의 육체를 빌어 기생하는 특수한 능력의 소유자. 비환술의 대가인 스피닉스는 그의 유일한 동생이다.

나가로

6장군중 넷째로 오크족을 다스리는 괴수. 어마어마한 덩치와 무지막지한 힘을 가지고 닥치는 대로 때려 부순다. 대단히 급한 성질을 가지고 있고 무식의 극치를 달린다. 추위에 강하여 암흑의 시대 때 델타스 지방을 지배했다.

미노타우

6장군중 둘째로 오그레족을 다스리는 괴수. 강력한 마법력이 있다. 암흑의 시대에 이스턴지방을 지배하던 괴수. 그의 마법력은 이스턴성의 국왕보다 한수위다. 그의 마법은 사탄의 마법으로 그의 부하들인 오그레들이 잡아오는 사람들의 피를 먹어야만 생명을 유지할 수 있다. 특히 16살의 처녀의 피를 먹으면 마법력이 증대한다. 그러나 5살미만의 어린아이들의 성스런 피는 그의 마법력을 약화시킨다.

가골리

6장군중 다섯째로 고블린족을 다스리는 괴수. 덩치가 작으나 동작이 매우 빠르고 특히 원거리 공격에 능하다. 접근전이 아니면 그를 당할 수가 없다. 매복에 능한 자기 부하들을 이용하여 모든 지역에 첩자를 두고 정보를 접한다.

크루거

암흑대왕과는 별개로 존재하는 지상의 사악한 괴수. 델타스종족의 총사령관이었으나 어느날 갑자기 돌변하여 델타스를 장악한다. 추운 기온 때문에 외부의 침입이 거의 없는 관계로 안심하고 전쟁준비를 한다. 그의 본거지는 추락한 우주선으로 핵심 친위대는 특수한 무기를 소지하고 있다. 마쏘네라는 딸이나 오른팔이 있으며 과학력이 우수한 델타스의 문화력을 이용하여 새로운 무기를 만들고 있다. 지하의 암흑대왕과는 정기적 교류로 정보를 교환하거나 서로의 어려운 일을 해결해 주기도 한다.

코룸 (Corum)

코룸은 하이콤에서 현재 제작 중인 액션 RPG게임으로 특이한 시스템의 게임이다. 97년 3월 발매 예정으로 되어 있는 이 게임을 챔프에서는 매달 스토리와 게임 특징을 발매할 때까지 연재하고자 한다.

1. WCBS(Weapon Change Battle System)

이 시스템은 이 게임의 보스 배틀을 맞고 있는 시스템이다. 이 시스템은 보스와 전투시에 그 보스에 알맞는 무기를 사용하여 전투하는 것을 말하며 제목에서는 표현이 안되지만 습관 시스템과 약점 시스템도 첨부 되어진다. 여기에서의 습관과 약점 시스템은 위의 Weapon Chang System만큼이나 중요하게 작용한다. 각각의 보스는 약점이 되는 무기가 있으며 데미지는 보통 무기 보다 많이 입게 된다. 그리고 크리티컬 어택시에 더 많은 데미지를 보스에게 입힐 수 있다.어떤 보스는 한가지 무기에만 데미지를 입기도 하며 어떠한 무기도 통하지 않고 오직 크리티컬 어택으로만 데미지를 입는 보스 등이 존재한다. 그리고 위에서 이야기했던 조금 복잡한 시스템이 추가가 되어진다. 그것은 바로 습관과 약점 시스템인데 우선 습관은 매우 다양하게 구분되어 진다. 어떤 보스나 마찬가지로 보스는 한 가지의 공격을 하기 위해서는 두세가지의 패턴(모든 공격마다 한 가지 공격 패턴을 가지는 것이 아니고 여러 가지 공격 패턴를 갖추고 있다. 예를 들자면 보스A는 공격 기술을 5개 가지고 있는데 각각의 공격 기술마다 3가지 공격 패턴을 가지는 것이다. 그래서 총 공격 패턴은 15개가 된다)을 가지는데 이 패턴마다 습관이라는 시

장 르
액션 RPG
제작사
하이콤
발매일
97년 3월 예정

스탬이 첨부되어 진다. 이 습관시스템은 어떤 패턴이든간에 특이한 습관이 있다. 예를 들자면 보통 공격을 하기전에 좌로 두번 이동을 한 뒤 공격을 한다든지 필살기를 쓰기 전에는 좌우로 2회 움직인 후 필살기를 쓴다든지 등등 어떤 공격을 가하기 전에는 꼭 한가지의 습관이 붙는 것을 습관 시스템이라고 한다. 이 습관 시스템의 또 한가지 주의를 귀울여야 할 점은 보스는 유저를 평가하여 거기에 알맞는 전투패턴을 표현 하게 된다.

2. 게이지 시스템

코룸에서는 게이지 시스템을 많이 사용하고 있다.이 게이지 시스템이 들어가는 것은 여러 가지 의미를 가지는데 코룸에서 게이지를 사용하는 것은 다음과 같다. 유저로 하여금 보다 신중하게 플레이를 해야 한다는 것을 이것은 유저가 현재 상황을 감지하고 마구 공격을 가할 시기와 적의 빈틈을 노려서 일격 필살을 발할때도 있기 때문이다.

3. 새로운 인공지능 플레이

앞에서도 설명을 하였지만 코룸에서는 마구잡이 식의 전투는 사양한다. 이것은 유저가 플레이하는 방법에 따라서 다르다. 아래의 예에서는 플레이어 마다 전투 성향을 보여주는 것이다.

위에 나온 성향들은 적들의 AI 패턴을 설명하기 위해 써놓은 것이다. 코룸에서의 적 캐릭터의 AI패턴중에 가장 신경을 많이 쓴 부분은 색적부분이다. 다른 게임에서도 이 색적은 많이 사용하지만 이번 코룸에의 색적은 시아형 색적을 사용하였고 이 색적에 의존하여 적 캐릭터는 플레이어를 찾기 때문에 플레이어는 이것을 이용하여 다양한 플레이를 해낼수가 있다. 물론 이 색적 하나만 준비된 것은 아니다. 음파탐지형 색적, 느낌으로 감지하는 색적, 소리로 감지하는 색적 등 여러 가지가 있으며 적들의 공격패턴도 다양하게 준비되어 있다. 단순히 달려드는 적, 동료를 부르는 적, 플레이어의 행동을 두고 보는 적, 계략을 쓰는 적 등 다양하다. 그렇기 때문에 유저는 이런 적들의 능력을 역으로 이용할 수도 있는 등 게임을 즐기는 것은 유저의 손에 달려 있다.

성향	설명
성향 A	일명 열혈파 「에잇 귀찮다. 다 덤벼라」 이런 타입의 플레이어는 호전적인 타입으로 적들의 색적에 마구마구 걸려서 일부러 적을 많이 만든다. 실력 제일주의 !!
성향 B	일명 새가슴 「조심 조심 한번에 한명씩」 이런 타입의 플레이어는 흔치는 않지만 시간이 오래걸리는 타입이다.
성향 C	일명 전략형 이런 플레이어는 무서운 사람 지형 지물도 이용하며 자신의 실력을 110%활용할줄 아는 유저이다.

4. 이벤트 시스템

현대의 RPG는 또 한가지 빼놓을 수가 없는 것이 바로 이 이벤트이다. 이 코룸의 제작 초반에 개발진들이 가장 애먹은 부분이기도 한데 어쨌든 드니로를 순산하게 할 수 있게 했다. 이 드니로의 기능만 십분 활용하여도 일본 Game 못지 않은 이벤트를 만들 수 있다. 드니로의 막강한 기능 중 한가지는 이 드니로는 헥사단위의 조작이 아닌 도트단위의 이벤트 조작이기 때문에 세밀한 것까지 처리해 낼 수가 있으며 범용성도 뛰어나서 다른 RPG의 이벤트도 만들어 낼 수가 있도록 제작되었다.

5. 던젼의 수많은 함정과 뛰어난 액션

이 게임에서 또 한가지 자랑할 만한 것은 액션 RPG에서만이 표현이 가능한 함정들이다. 물론 액션 RPG의 매력이라고도 할 수 있지만 시간차로 날아 오는 화살을 피해 스위치를 조작하여 적들이 들어오기 전에 빠져나가는 방이라든지 일정 시간이 지나면 파괴되는 다리, 바닥이 보이지 않지만 존재하는 바닥위에서의 전투 등등 게임의 맥이 끊기지 않으면서 진행되어지기 때문에 플레이어는 손에 땀을 쥐게 될 것이다. 게이머의 조그마한 실수도 용납이 안돼는 긴장감을 느껴보기 바란다. 그 외에도 코룸에는 자잘한 요소의 재미들이 모여있는데 예를 들자면 플레이어는 적이 없으리라고 생각한 곳을 걷고 있는데 적들이 대거 등장해서 플레이어를 포위한다. 플레이어는 2중, 3중 적의 포위망을 벗어 나기위해 고군분투를 한다거나 또는 일대일의 대결을 신청해 오는 적 캐릭터 라든지 테마를 가지는 이벤트 전투 등 이런 것들이 모여서 유저들에게는 거대한 재미로 느껴진다고 믿어 의심치 않는다. 유저 직접보고 판단하기 바란다. 코룸은 CD 두 장이며 고해상도의 액션 게임이라는 것이다.

6. 새로운 도전의 그래픽

3D 전용 폴리곤 그래픽이 아닌 3D로 제작된 캐릭터를 다시 한번 2D로 리터칭함으로써 동작은 3D의 리얼함과 색감은 2D특유의 부드러운 느낌을 살렸다. 이렇게 함으로 유저는 실사풍의 리얼한 그래픽과 부드러운 감을 같이 느낄 수가 있다. 그리고 이번 코룸은 640*480의 고해상도 인데도 불구하고 일반 RPG에 비해 거대한 캐릭터를 탄생시켜서 더욱 박력있는 그래픽을 제공할 수가 있게 되었으며, 한 번에 불러들이는 맵 사이즈 역시 640*640화면을 16장이나 사용하므로 엄청나게 넓은데 이 에리어가 게임에서 무려 50개나 되기 때문에 일반 액션 RPG와는 많은 차이가 난다.

7. 사운드

게임의 사운드도 매우 큰 자리를 차지 하는데 이 코룸에서 제작되어 지는 곡은 총 32여곡이다. 이 곡들은 게임의 분위기에 알맞게 세미 클래식으로 제작되었는데 곡자체의 웅장함과 감미로운 느낌의 곡에 더욱 심혈을 기울였기 때문에 게임을 즐기면서 쉽게 음악에 질려서 음악을 끄는 일따위는 없을 것이다.

스타워즈 (STAR WARS)

지난 90년대 X-WING을 시작으로 스타워즈 시리즈 게임을 시작했던 루카스 아츠가 이번에 새로운 스타워즈 시리즈 3편을 공개했다.

스타워즈 3부작 (STAR WARS trilogy)

스타워즈 20주년을 기념하기 위하여 1997년에 스타워즈의 특별한 개정판의 극적인 시판을 볼 수 있을 것이다. 이 특별한 것은 바로 아무도 예상치 못한 특징, 새로운 컴퓨터가 이룩한 디지탈 효과와 완벽한 사운드트랙을 그 특징으로 하는 스타워즈(Star-Wars), 제국의 멸망(The Empire Strikes Back) 그리고 제다이의 복귀(Return of the Jedi)다. 1996년 후반기와 1997에 이 스타워즈에 관한 3부작은 시판될 예정이다. 이 서로 다른 루카스 아츠(LucasArts)의 게임은 엑스윙과 타이 파이터의 대결(X-Wing vs. Tie fighter), 레벨리언(Rebellion) 그리고 제다이 나이츠(Jedi Knight)가 바로 그 주인공들이다.

STAR WARS: X Wing VS Tie Fighter

X-Wing vs. Tie Fighter는 여러분의 컴퓨터 네트워을 전쟁터로 만들 것이다. 연약해 보이지만 날쌘 타이 파이터와 강한 엑스윙의 한판 대결이 펼쳐진다. 이 게임의 디자이너는 수년간의 힘든 작업 끝에 두 개의 우주선으로 균형있게 진행되는 보다 강화된 시뮬레이션 전쟁 게임의 출시를 눈앞에 두고 있다. 이번 게임의 가장 중요한 부분은 아마도 게임의 균형일 것이다. 루카스 아츠는 세심한 부분까지 주의를 기울였으며 멀티 플레이어 게임이 지원되도록 했다. 조절능력이나 적재 능력과 같은 것에 좌우되는 조정능력을 최적화하기 위해 우리는 두가지 특징을 더했다. 균형을 향상시켜야 하는 이유는 이 게임, 엑스윙과 타이 파이터의 대결이 여덟명의 게이머가 근거리통신망(LAN)이나 모뎀을 이용한 네트워안에서 하나의 게임을 즐기게 한 멀티 플레이어 게임이라는데 있다. 그것은 게이머에게 열두개 이상의 우주선(타이 파이터 제국에 대항하는 엑스윙, 와이윙, 비윙, 에이윙 그리고 젯-95 해드헌터의 연합군), 폭탄, 저격기 그리고 보다 진보되고 화력이 강한 전투기 등을 제어하도록 하도록 한다. 이 게임의 디자이너는 게이머를 위한 경쟁의 혼합곡 이란 표현을 사용한다. 게이머는 전용선이나 전화선을 이용해 서로 경쟁하거나 도와주면서 전투에 참가하고 결국 그들의 최종목표를 이룩하는 하나의 장으로 이 게임에 뛰어들 것이다. 게이머들은 꾸준히 보다 향상된 게임의 개정을 기대한다. 그러한 요구를 만족시켜줄 계획이다. 이 게임의 디자이너는 언급을 회피하고 이 개정판을 유료로 판매할지에 대한 의문이 있기는 하지만 분명 루카스 아츠는 분명 그들의 인터넷 사이트에 이런 계획을 나열했었고 TCP/IP의 지원은 첫번째 개정의 하나일 것이다. 게이머는 비록 잠재되어 있는 문제점이 있더라도 게임에 열중할 수 밖에 없다. 이 게임은 타이 파이터 엔진의 수정된 버전을 사용하였다. 그것은 비디오카드(8비트나 16비트 상관 없이 320*240, 512*348 또는 640*480)를 완벽하게 지원할 것이다. 16비트 컬러(이것은 65,000의 색상)를 사용할 경우 보다 실감나는 게임이 될 것이다. 색상의 깊이를 더함으로써 게이머는 게임안으로 몰입된다. 이 게임의 디자이너에 따르면 이런 특징은 16비트컬러 지원의 팬티엄 133(완벽한 3차원 시뮬레이션에서는 필수)에서 초당 25-30프레임

이 이뤄지고 그래픽은 완벽을 구가한다. 모든 우주선은 16비트 컬러로부터 재구성되어 영화에서 보던 그 모델 그대로컴퓨터 화면에 재현된다. 만약 게이머가 멀티플레이에 관심이 없다면 여전히 제공되는 많은 것이 있다. 15개의 원본의 자진 시나리오가 혹성과 은하로부터 게이머가 있는 은하계로 떨어진다. 각각의 개인적인 작전은 유선형의 보다 흥미있고 다채롭다. 새로운 조절은 게이머의 지원체계(파워, 무기와 그 밖의 것들)와 새로운 비행지도는 마련된다. 엑스윙과 타이 파이터의 대결 게임은 여타의 타이 파이터 시리즈들과는 다르다.

The Empire Strikes Back - 반란군(Rebellion)의 선전포고

이 게임은 시장성이 높은 전략 시뮬레이션 시장에 대한 루카스 아츠의 두 번째 도전이다. 그들의 첫번째 게임인 「애프터라이프(Afterlife)」는 게이머들과 언론으로부터 복합적인 반응을 받은 적이 있다.

바이론은 「우리가 애프터라이프에서 얻은 것은 게이머들은 전략 시뮬레이션 게임을 심각하게 받아들인다는 것이다. 유머도 약간은 필요하겠지만, 정말로 중요한 것은 전략 그 자체라는 것이다」 이런 생각을 하고 완성한 것이 바로 레벨리온이다. 레벨리온 게임은 심각하고 고급스러 보이기까지 한다. 심시티와 같은 게임의 요소를 게임의 요소를 많이 가지고 있는 애프터라이프처럼 레벨리온도 게이머들이 이런 종류의 게임에서 기대하는 이런 전례를 많이 포함하고 있다.

게이머들은 환경(행성들, 각각의 은하제국에 의해 조정되는 군사력등)들을 통제하는 사령관의 역할을 가정한다. 이 게임에는 2000개가 넘는 행성이 있으며 그리고 승리하려는 게이머의 의도대로 움직이는 것은 하나도 없다. 중립적이지만 적극적인 입장에서 에일리언에 의해 완성되는 제국의 확장, 자원과 인력을 재배치할 수 있다. 그러나 이런 종류의 게임에서 어떤 행성으로 에일리언의 제국을 만드는 것은 부정적이지만 다른 것들과 협상을 기대할 수 있다. 게이머는 무력으로 또는 외교적인 수단으로 행성을 차지하고자 하는 의견을 가지고 있다. 게임은 전반부에서 게이머가 선택한 편은 그의 전략의 지배를 받는다. 물론 은하는 거대한 힘을 가지고 있을 것이며 공포의 규율이 자리잡고 있다. 그러나 게이머의 명령권에 들어온 행성은 그들 나름의 반란군을 가지게 가질 수 있고 중립적인 행성으로 그들을 날려 보낸다. 게이머의 통제 아래 있는 행성이건 아니건 간에 행성들은 어떠한 권력층의 영향력을 받으며 그것은 반역하는 에일리언에게 유리한 것이다. 어떤 누구도 제국을 좋아하지는 않는다. 게임에서 이기는 많은 방법들이 있다. 하나는 게이머가 모든 행성을 지배하면서 반대하는 자들을 제거하면 된다. 또한 스타워즈 유니버스의 최적의 면들을 사용하게 하는 특별한 상태가 있다. 만약 게이머가 은하 제국으로서 게임을 하고 있다면 반역자들의 리더인 루크 스카이워커나 몬 모스마와 같은 자들을 포획하거나 반역의 중심지를 파멸시켜버리면 게임의 승리자가 될 수 있다. 반대로 게이머가 반군의 편에 있다면 다스 베이더나 제황을 포로로 잡거나 코르스칸트에 있는 은하제국의 중심을 전복시키면 된다. 모든 경우에 있어서 이 게임은 스타워즈 유니버스에 나오는 대략 60여개의 등장인물을 사용할 것이다. 게이머는 이런 캐릭터를 원하는 대로 사용할 수 있다. 대사로 임명할 수도 있고 전장의 리더로 사용할 수도 있다. 아마 게이머는 반역의 검은 손이 펼쳐진 행성으로 루크를 보낼 것이다. 예를 들어 그렇게 루크를 반역의 행성에 보내면 그가 그 반역을 막기 위한 외교적인 노력을 할 것이다. 그는 도움이 필요한 어느 곳이든지 가서 그들을 도울수 있도록 디자인되었다. 때때로 외교가 아무 효과가 없다. 이럴 경우 게이머는 군사력을 파견해야 하는데 게임은 실시간의 전투 시뮬레이션으로 될 것이다. 광활하게 펼쳐진 우주에서의 전쟁은 완벽한 그래픽으로 지원이 되 세밀한 부분까지 묘사된다. 그러나 모든 것을 볼 수 있는 것은 아니다. 행성의 뒤에 숨어서 이동할 수 있기 때문에 이럴 경우를 대비해야 한다.

행성의 자원을 관리하는 것은 경제적인 것이 아니라 군사적으로 이루어진다. 게이머는 어떤 행성이 자원을 가지고 있다고 해서 그 행성과 동맹을 맺는 것이 아니라 그들의 기술력과 전략적인 측면에서 이익을 얻기 위해 동맹국이 되는 것이다. C&C 게임과 같은 전략 시뮬레이션 게임의 팬들은 아케이드보다는 좀 더 스릴있고 실감나는 실시간의 전투를 지원한다는 사실에 만족해 할 것이다. 게임에 존재하는 수 많은 무기들도 중요하지만 가장 중요한 것은 게이머의 지적 능력이다. 두 명의 게이머가 인터넷과 같은 통신망을 이용하여 동시에 멀티 플레이로 게임을 즐길 수 있다.

제다이의 복귀 (Return of the Jedi)- 다크 포스

다크 포스Ⅱ 는 실시간의 3차원 엔진을 사용하고 8명이 동시에 즐길 수 있는 멀티플레이 시스템이 적용된 신 개념의 전투 시뮬레이션 게임이다. 이 게임은 3가지의 멀티플레이어 게임을 지원하는데 종합적 전투(데드매치), 팀워 전투(팀 데드매치) 그리고 영토 전쟁(Capture the flag의 변형)이 그것이다. 다양한 수준으로 여럿이 함께 게임을 즐길 수 있다.

기사 제다이는 듀크 뉴켐 3D의 특징들로부터 게임플레이의 요소들을 수 없이 제공한다. 다크 포스와는 달리, 루카스 아츠는 기사제다이에 여러 흥미로운 요소들을 더했다. 게이머가 수준을 향상시킨 뒤 게이머는 더 이상의 레벨이 없는 포스 포인트를 얻는다. 이 게임에 있는 액션의 요소들은 결론이 있다. 그러나 기사 제다이의 프로젝트 리더 저스틴 친은 상환의 기회를 부여한다.

점검! 96년 IBM PC게임시장

CD-ROM게임 장악, 해외 판권 사업 치열 경쟁한 한 해

94년에 들어 성장하기 시작한 게임 시장은 대기업의 급격한 참여로 올 게임 시장은 600억 규모로 평가하고 있다. 여기에 있는 자료들은 96년 1월부터 11월까지 자료를 토대로 정리했다.

96년 게임 시장은?

96년 1월부터 11월까지 11개월 동안 국내에 출시된 IBM PC 게임은 300여 타이틀이 넘었다. 이번 96년의 가장 두드러진 특징은 95년에는 게임계의 대기업인 동서게임채널, SKC, 쌍용 등이 게임 타이틀의 무려 70%를 장악했으나 올해에는 약 55%정도 수준으로 줄었다. 그만큼 PC게임 시장이 커져 많은 개발사와 유통사들이 손을 대기 시작한 것이다.

올 PC게임 시장은 지난 해와 마찬가지로 시뮬레이션 게임이 강세를 이루었다. 특히 시뮬레이션 중에서도 전략 시뮬레이션 게임들이 강세를 두드러지게 보였다.

이 게임 시장들은 올해 특히 CD ROM의 보급과 더불어 게임 시장이 성장하기 시작했는데 이들을 또 크게 성장시킨 것이 PC통신(인터넷 포함)이라고 볼 수 있다.

한편 올해에는 전년도에 비해 해외 판권 사업이 활발해져 국내 게임 개발사잡기보다는 유통에 지나치게 치우쳐 국내 게임 개발사들의 개발 의욕을 약화시키는 우려를 낳기도 했다.

CD ROM 시장이 상대적으로 커져...

CD 게임의 급격한 성장

올해 IBM PC 게임 시장의 큰 특징들을 살펴보면 첫번째로 FD 게임의 퇴조와 더불어 CD게임이 대부분을 차지했다는 것을 알 수 있다.

국내 고사양의 멀티 PC가 급격하게 보급됨으로써 유저들이 그에 상응하는 게임을 원했으며 개발사들도 고해상도의 게임과 동영상, 사운드 등이 좋아짐에 따라 많은 용량의 게임을 요구하게 되었다. 하지만 이런 그래프에서 보는 것처럼 아케이드 스타일의 게임이 많아졌다는 점이다(이번 통계에서는 아케이드에 액션, 퍼즐, 스포츠 등을 같이 넣었다).

이러한 점은 PC의 성능이 높아짐에 따라 하드웨어 기술의 증가로 게임 소프트웨어의 향상과 더불어 CD ROM의 급격한 대두였다. 이런 CD ROM이 대용량의 그래픽과 사운드로 소비자의 관심을 자극했다.

이 이뤄지고 그래픽은 완벽을 구가한다. 모든 우주선은 16비트 컬러로부터 재구성되어 영화에서 보던 그 모델 그대로컴퓨터 화면에 재현된다. 만약 게이머가 멀티플레이에 관심이 없다면 여전히 재공되는 많은 것이 있다. 15개의 원본의 자전 시나리오가 혹성과 은하로부터 게이머가 있는 은하계로 떨어진다. 각각의 개인적인 작전은 유선형의 보다 흥미있고 다채롭다. 새로운 조절은 게이머의 지원체계(파워, 무기와 그 밖의 것들)와 새로운 비행지도는 마련된다. 엑스윙과 타이 파이터의 대결 게임은 여타의 타이 파이터 시리즈들과는 다르다.

The Empire Strikes Back - 반란군(Rebellion)의 선전포고

이 게임은 시장성이 높은 전략 시뮬레이션 시장에 대한 루카스 아츠의 두 번째 도전이다. 그들의 첫번째 게임인 「애프터라이프(Afterlife)」는 게이머들과 언론으로부터 복합적인 반응을 받은 적이 있다.

바이론은 「우리가 애프터라이프에서 얻은 것은 게이머들은 전략 시뮬레이션 게임을 심각하게 받아들인다는 것이다. 유머도 약간은 필요하겠지만, 정말로 중요한 것은 전략 그 자체라는 것이다」 이런 생각을 하고 완성한 것이 바로 레벨리온이다. 레벨리온 게임은 심각하고 고급스러 보이기까지 한다. 심시티와 같은 게임의 요소를 게임의 요소를 많이 가지고 있는 애프터라이프처럼 레벨리온도 게이머들이 이런 종류의 게임에서 기대하는 이런 전례를 많이 포함하고 있다.

게이머들은 환경(행성들, 각각의 은하제국에 의해 조정되는 군사력등)들을 통제하는 사령관의 역할을 가정한다. 이 게임에는 2000개가 넘는 행성이 있으며 그리고 승리하려는 게이머의 의도대로 움직이는 것은 하나도 없다. 중립적이지만 적극적인 입장에서 에일리언에 의해 완성되는 제국의 확장, 자원과 인력을 재배치할 수 있다. 그러나 이런 종류의 게임에서 어떤 행성으로 에일리언의 제국을 만드는 것은 부정적이지만 다른 것들과 협상을 기대할 수 있다. 게이머는 무력으로 또는 외교적인 수단으로 행성을 차지하고자 하는 의견을 가지고 있다. 게임은 전반부에서 게이머가 선택한 편은 그의 전략의 지배를 받는다. 물론 은하는 거대한 힘을 가지고 있을 것이며 공포의 규율이 자리잡고 있다. 그러나 게이머의 명령권에 들어온 행성은 그들 나름의 반란군을 가지게 가질 수 있고 중립적인 행성으로 그들을 날려 보낸다. 게이머의 통제 아래 있는 행성이건 아니건 간에 행성들은 어떠한 권력층의 영향력을 받으며 그것은 반역하는 에일리언에게 유리한 것이다. 어떤 누구도 제국을 좋아하지는 않는다. 게임에서 이기는 많은 방법들이 있다. 하나는 게이머가 모든 행성을 지배하면서 반대하는 자들을 제거하면 된다. 또한 스타워즈 유니버스의 최적의 면들을 사용하게 하는 특별한 상태가 있다. 만약 게이머가 은하 제국으로서 게임을 하고 있다면 반역자들의 리더인 루크 스카이워커나 몬 모스마와 같은 자들을 포획하거나 반역의 중심지를 파멸시켜 버리면 게임의 승리자가 될 수 있다. 반대로 게이머가 반군의 편에 있다면 다스 베이더나 제황을 포로로 잡거나 코르스칸트에 있는 은하제국의 중심을 전복시키면 된다. 모든 경우에 있어서 이 게임은 스타워즈 유니버스에 나오는 대략 60여개의 등장인물을 사용할 것이다. 게이머는 이런 캐릭터를 원하는 대로 사용할 수 있다. 대사로 임명할 수도 있고 전장의 리더로 사용할 수도 있다. 아마 게이머는 반역의 검은 손이 펼쳐진 행성으로 루크를 보낼 것이다. 예를 들어 그렇게 루크를 반역의 행성에 보내면 그가 그 반역을 막기 위한 외교적인 노력을 할 것이다. 그는 도움이 필요한 어느 곳이든지 가서 그들을 도울수 있도록 디자인되었다. 때때로 외교가 아무 효과가 없다. 이럴 경우 게이머는 군사력을 파견하해야 하는데 게임은 실시간의 전투 시뮬레이션으로 될 것이다. 광활하게 펼쳐진 우주에서의 전쟁은 완벽한 그래픽으로 지원이 되 세밀한 부분까지 묘사된다. 그러나 모든 것을 볼 수 있는 것은 아니다. 행성의 뒤에 숨어서 이동할 수 있기 때문에 이럴 경우를 대비해야 한다.

행성의 자원을 관리하는 것은 경제적인 것이 아니라 군사적으로 이루어진다. 게이머는 어떤 행성이 자원을 가지고 있다고 해서 그 행성과 동맹을 맺는 것이 아니라 그들의 기술력과 전략적인 측면에서 이익을 얻기 위해 동맹국이 되는 것이다. C&C 게임과 같은 전략 시뮬레이션 게임의 팬들은 아케이드보다는 좀 더 스릴있고 실감나는 실시간의 전투를 지원한다는 사실에 만족해 할 것이다. 게임에 존재하는 수 많은 무기들도 중요하지만 가장 중요한 것은 게이머의 지적 능력이다. 두 명의 게이머가 인터넷과 같은 통신망을 이용하여 동시에 멀티 플레이로 게임을 즐길 수 있다.

제다이의 복귀(Return of the Jedi)- 다크 포스

다크 포스Ⅱ는 실시간의 3차원 엔진을 사용하고 8명이 동시에 즐길 수 있는 멀티플레이 시스템이 적용된 신 개념의 전투 시뮬레이션 게임이다. 이 게임은 3가지의 멀티플레이어 게임을 지원하는데 종합적 전투(데드매치), 팀워 전투(팀 데드매치) 그리고 영토 전쟁(Capture the flag의 변형)이 그것이다. 다양한 수준으로 여럿이 함께 게임을 즐길 수 있다.

기사 제다이는 듀크 뉴켐 3D의 특징들로부터 게임플레이의 요소들을 수 없이 제공한다. 다크 포스와는 달리, 루카스 아츠는 기사제다이에 여러 흥미로운 요소들을 더했다. 게이머가 수준을 향상시킨 뒤 게이머는 더 이상의 레벨이 없는 포스 포인트를 얻는다. 이 게임에 있는 액션의 요소들은 결론이 있다. 그러나 기사 제다이의 프로젝트 리더 저스틴 친은 상환의 기회를 부여한다.

점검! 96년 IBM PC게임시장

CD-ROM게임 장악, 해외 판권 사업 치열 경쟁한 한 해

94년에 들어 성장하기 시작한 게임 시장은 대기업의 급격한 참여로 올 게임 시장은 600억 규모로 평가하고 있다. 여기에 있는 자료들은 96년 1월부터 11월까지 자료를 토대로 정리했다.

96년 게임 시장은?

96년 1월부터 11월까지 11개월 동안 국내에 출시된 IBM PC 게임은 300여 타이틀이 넘었다. 이번 96년의 가장 두드러진 특징은 95년에는 게임계의 대기업인 동서게임채널, SKC, 쌍용 등이 게임 타이틀의 무려 70%를 장악했으나 올해에는 약 55%정도 수준으로 줄었다. 그만큼 PC게임 시장이 커져 많은 개발사와 유통사들이 손을 대기 시작한 것이다.

올 PC게임 시장은 지난 해와 마찬가지로 시뮬레이션 게임이 강세를 이루었다. 특히 시뮬레이션 중에서도 전략 시뮬레이션 게임들이 강세를 두드러지게 보였다.

이 게임 시장들은 올해 특히 CD ROM의 보급과 더불어 게임 시장이 성장하기 시작했는데 이들을 또 크게 성장시킨 것이 PC통신(인터넷 포함)이라고 볼 수 있다.

한편 올해에는 전년도에 비해 해외 판권 사업이 활발해져 국내 게임 개발사잡기보다는 유통에 지나치게 치우쳐 국내 게임 개발사들의 개발 의욕을 약화시키는 우려를 낳기도 했다.

CD ROM 시장이 상대적으로 커져...

CD 게임의 급격한 성장

올해 IBM PC 게임 시장의 큰 특징들을 살펴보면 첫번째로 FD 게임의 퇴조와 더불어 CD게임이 대부분을 차지했다는 것을 알 수 있다.

국내 고사양의 멀티 PC가 급격하게 보급됨으로써 유저들이 그에 상응하는 게임을 원했으며 개발사들도 고해상도의 게임과 동영상, 사운드 등이 좋아짐에 따라 많은 용량의 게임을 요구하게 되었다. 하지만 이런 그래프에서 보는 것처럼 아케이드 스타일의 게임이 많아졌다는 점이다(이번 통계에서는 아케이드에 액션, 퍼즐, 스포츠 등을 같이 넣었다).

이러한 점은 PC의 성능이 높아짐에 따라 하드웨어 기술의 증가로 게임 소프트웨어의 향상과 더불어 CD ROM의 급격한 대두였다. 이런 CD ROM이 대용량의 그래픽과 사운드로 소비자의 관심을 자극했다.

일본 게임보다는 미국게임이 강세

두번째로 일본 게임 보다는 미국 게임이 강세를 또한 국산 개발게임의 발전을 들 수 있다.

95년에는 많은 수의 일본 게임들이 국내에 알려졌으나 올해에는 일본 게임 보다는 미국게임이 국내 게이머들의 인기를 오히려 더 받이 끌었다. 일본 게임은 올해 그다지 시선을 끌지 못했으며 그 중 「삼국지 공명전, 삼국지 5」가 일본 게임 중 최고의 인기를 누리고 있다. 이번에 미국 게임들은 전략 시뮬레이션 게임들이 주류를 이루었으며 이들 중 「워크래프트 2, C&C, 시빌라이제이션」 등이 강세를 보였다. 또한 미국 게임의 특징 답게 화려한 동영상과 사운드과 멀티 PC의 특징을 살리며 게임이 진행되었다는 점이 국내 게이머들의 인기를 끌었다.

한편 이들 외국게임과 더불어 국내에서는 신생 개발업체인 FE(Future of Entertanment)와 소프트맥스가 「야화」, 「에임포인트」를 출시하면서 국산 게임개발업체로의 가능성을 보여주었다. 특히 이들 게임들은 특이한 소재와 복합 장르의 결합으로 국산 게임의 가능성을 보여주었다.

한글화 게임의 급격한 성장

세번째로 한글화 게임의 대두이다. 게임들이 점점 복잡해지면서 특히 인터랙티브 게임 같은 경우는 게임의 대사를 알아야지만 게임 진행이 어려워진다는 것이다. 이를 감안 국내 업체들이 출시일이 외국보다 늦어지더라도 한글음성 더빙, 한글화 작업 등으로 출시해 국내 게이머들에게 좋은 반응을 얻었다.

이들 한글화 타이틀을 보면 윙코맨더 3, 스파이크래프트 등으로 아직까지 꾸준히 인기를 모으고 있다. 이런 한글화 타이틀의 출시는 올해 지속적으로 이어질 전망이다.

멀티 플랫폼으로 출시되는 게임들

네번째로 멀티플랫폼으로 출시되는 빅 타이틀들이다. 멀티 플랫폼은 IBM PC, 새턴, 플레이 스테이션 등 모든 포맷으로 한 게임이 출시되는 것을 말한다. 특히 주목할 만한점은 세가 PC의 등장으로 세가의 타이틀들이 속속히 PC로 이식된다는 점이다.

또한 외국의 제작사들이 한 타이틀을 여러 장르로 출시하려고 작업 중에 있다. 이들 타이틀의 대표작들은 새턴의 「버철 파이터 리믹스」, 플레이 스테이션의 「투신전」, 3DO의 「D」가 있다. 이들 타이틀들은 국내에 출시되어 국내 게이머들에게 좋은 반응을 얻고 있다. 한편 IBM PC에서 인기있었던 게임들이 새턴이나 플레이 스테이션으로 이식되고 있다.

월평균 출시 타이틀 33개로 작년보다 훨씬 높아져

96년 월평균 타이틀의 수는 33개. 95년 월평균 25개에 비하면 무려 8타이틀이나 많아진 셈이다. 올해 국내 게임 시장의 주도권은 고등학생, 대학생, 중학생이라는 것을 월별 출시 경향에서 짐작할 수 있다. 월별 출시 경향을 살펴보면 4월만 빼놓고 나머지 달은 평균 30개 이상의 타이틀이 출시되었다. 특히 게임 시장의 대표적인 흐름답게 어린이날 이 낀 5월, 겨울 시장에 평균 35개 이상의 타이틀이 출시됨으로 중간 유통에서 물건을 많이 사들이기 때문에 겨울방학과 5월은 국내 게임 시장의 최성수기임을 알 수 있다.

반대로 신학기가 시작되는 3,4,9월이나 더운 8월 등에는 휴가나 새로 공부를 하려는 학생들의 반응으로 30개 이하의 타이틀이 출시되었다. 하지만 올해는 작년과는 현저히 다르게 제작사, 유통사의 급격한 성장으로 30개 이상의 타이틀이 평균적으로 매달 쏟아져 나와 선택의 폭이 넓어졌다. 반면 95년에 400억대의 게임 시장이 올해에 600억대로 성장함에 따라 많은 대기업들이 참여를 했지만 의외로 빅 타이틀들에 의해 게임 시장이 흘렀다는 것을 알 수 있다.

해외 판권 사업 활발

96년은 특히나 해외 판권 사업을 놓고 국내 업체간의 경쟁이 치열한 한 해 였다. 특히 웬만큼 이름있는 외국 회사라면 국내의 많은 회사들이 판권을 놓고 경쟁을 벌여 로얄티를 몇 배로 올려놓는 부작용을 낳기도 했다.

96년 들어 게임의 장르가 거의 구분이 되지 않는 게임이 나오기 시작했다. 이는 CD ROM의 보급과 더불어 대용량의 게임이 나오기 사작하면서 개발사들이 게임을 좀 더 복잡하게 만들면서 게임은 진행되었다. 이런 게임들의 대표작인 것들을 보면 「타임 코만도」, 「윙코맨더4」등이 있다.
또한 이들 타이틀과 더불어 올해에는 에듀테인먼트도 한 장르로 구축되었다. 이들 타이틀들은 학부모 층의 지속적인 관심으로 꾸준한 판매를 보이고 있다.

올해 국내 개발사가 외국으로 수출된 타이틀을 살펴보면 판타그램의 「지클런트」가 일본으로 수출되어 좋은 반응을 얻었으며, 소프트맥스가 「제네시스」를 프랑스로 수출하기로 했다. 이밖에도 패밀리 프로덕션의 「아이언 블러드」가 미국으로 수출되었다. 이런 타이틀외에도 삼성전자가 자본을 투자한 「크리스탈 스컬」이 미국에서는 출시가 되었으며 국내에서는 97년 1월경에 한글화 되어 출시될 예정에 있다.

올해 게임 시장에서 가장 큰 이슈 중 하나가 올 상반기에 발효된 음비법이다. 음비법의 발효로 인해 좋은 타이틀이 공윤의 심의를 거쳐 자주 수정됨으로 좋은 게임의 출시가 상당히 늦어진 것도 많았다. 특히 탑건 같은 경우 한국전의 삭제 관계 등으로 인해 출시가 무려 3개월이나 늦어져 국내 비행 시뮬레이션 매니어들을 자주 기다리게 했다.

올해 게임 특징 중의 하나가 멀티 플레이를 지원한다는 점이다. 모플을 지원함으로 드왕고, 통신 동호회 등 모플 동호회 등이 생기며 모플에 대한 관심도가 증대되었다. 모플의 좋은 점의 하나가 단순한 PC보다는 다양한 전략을 구사하는 재미를 느끼기 위해서가 아닌가 관계자들은 분석하고 있다.
앞으로 97년도에 나오는 게임들은 거의 기본적으로 옵션에 멀티 플레이가 포함되어 제작될 예정이다.

올해 게임시장에서 큰 특징 중의 하나가 후속작들이 계속 강세를 이루었다. 이들 후속작들은 전작의 인기를 그대로 이어 국내 게이머들의 관심을 모으며 출시가 되었는데 이들 중 인기를 끈 게임을 살펴보면 다음과 같다.

삼국지 영걸전→삼국지 공명전
워크래프트→워크래프트 2
C&C→C&C 레드 얼럿
시빌라이제이션→시빌라이제이션 2

또한 여러 해외 제작 게임들이 잔인함, 한국전 등의 이유로 공윤의 수정을 받고 하는 등 해서 시나리오의 변경 등으로 인해 많은 게임들이 출시일이 늦어져 국내 유저들은 최신 게임을 늦게 보통 2,3개월씩 늦게나 플레이 해볼 수 있었다. 97년에도 특히 해외 판권 사업을 놓고 특히 치열한 경쟁을 벌일 예정이어서 업체들의 계약관계가 바뀔 전망이다. 이런 많은 해외 게임들이 대거 유입으로 말미암아 국내 제작사의 게임이 경쟁력이 상대적으로 많이 약화되기도 했다.

반면 국내 게임 제작사들이 외국으로의 수출이나 대기업들과 접촉을 시도하면서 개발, 유통하는 방향으로 사업을 전개하고 있다.

97년 게임 시장

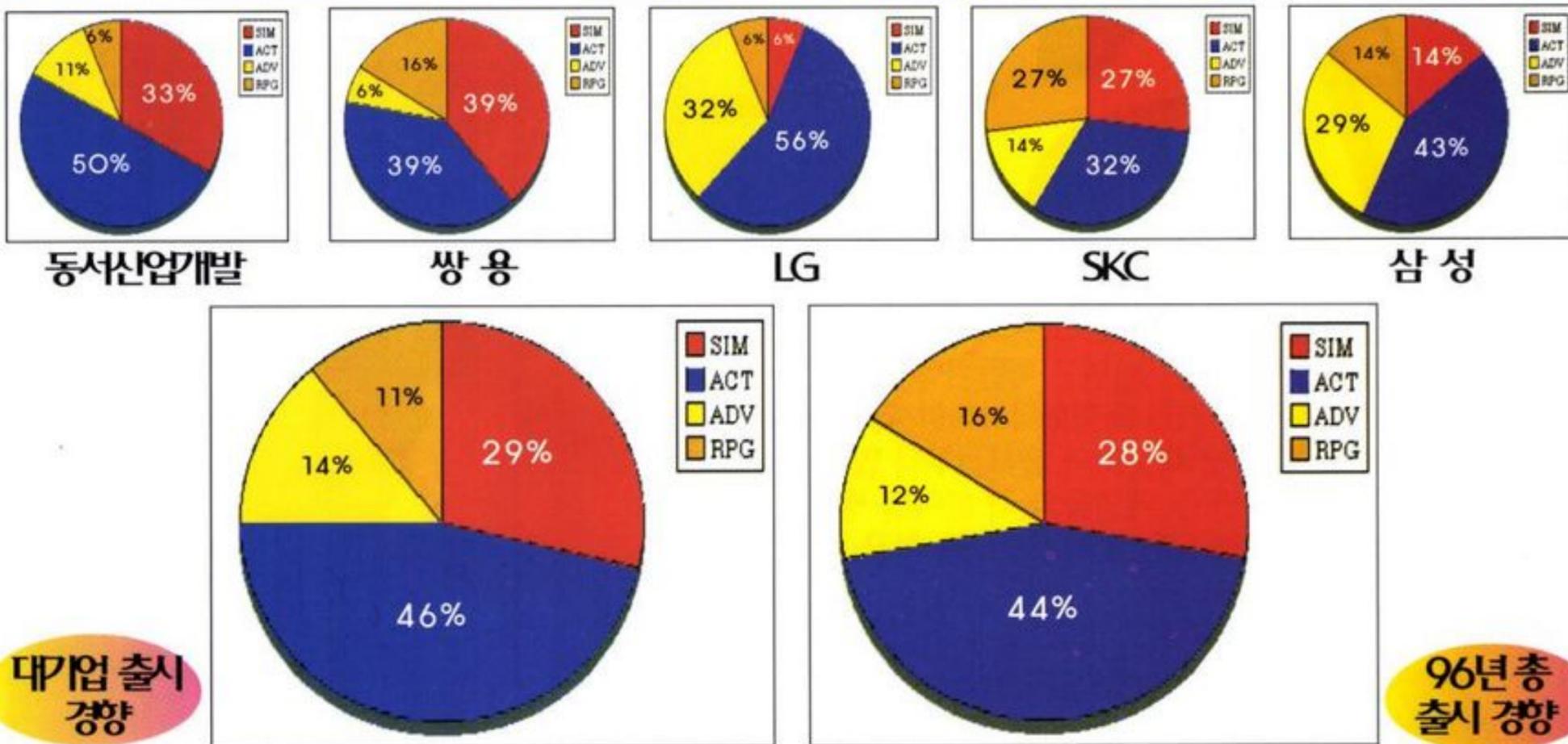
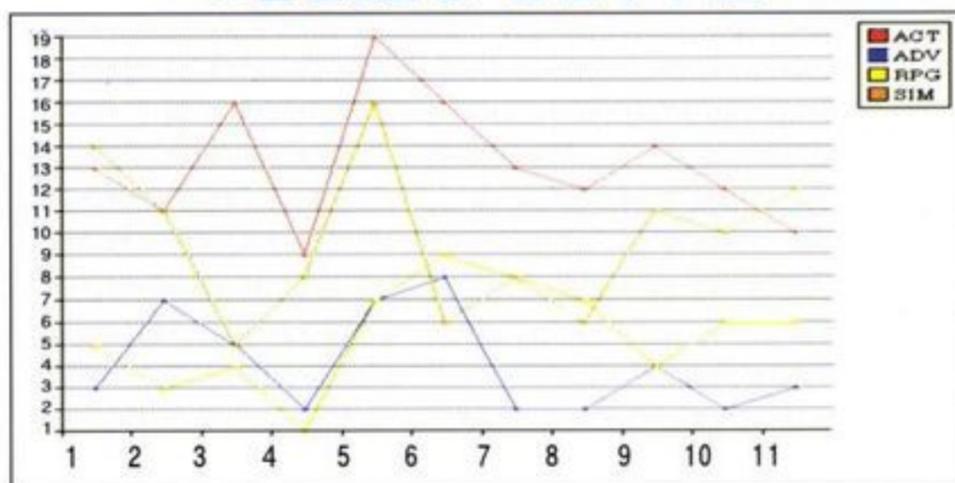
97년에도 96년과 마찬가지로 게임 시장은 비슷해지거나 더 성장할 것으로 평가하고 있다. 특히 올해 외국의 게임 개발사들과 국내의 유통사들이 새로 계약을 하며 많은 타이틀이 더 출시될 예정이다. 또한 국내 개발사들도 국내보다는 외국으로 수출의 길로 방향을 돌리고 있어 긍정적인 반응을 얻고 있다.

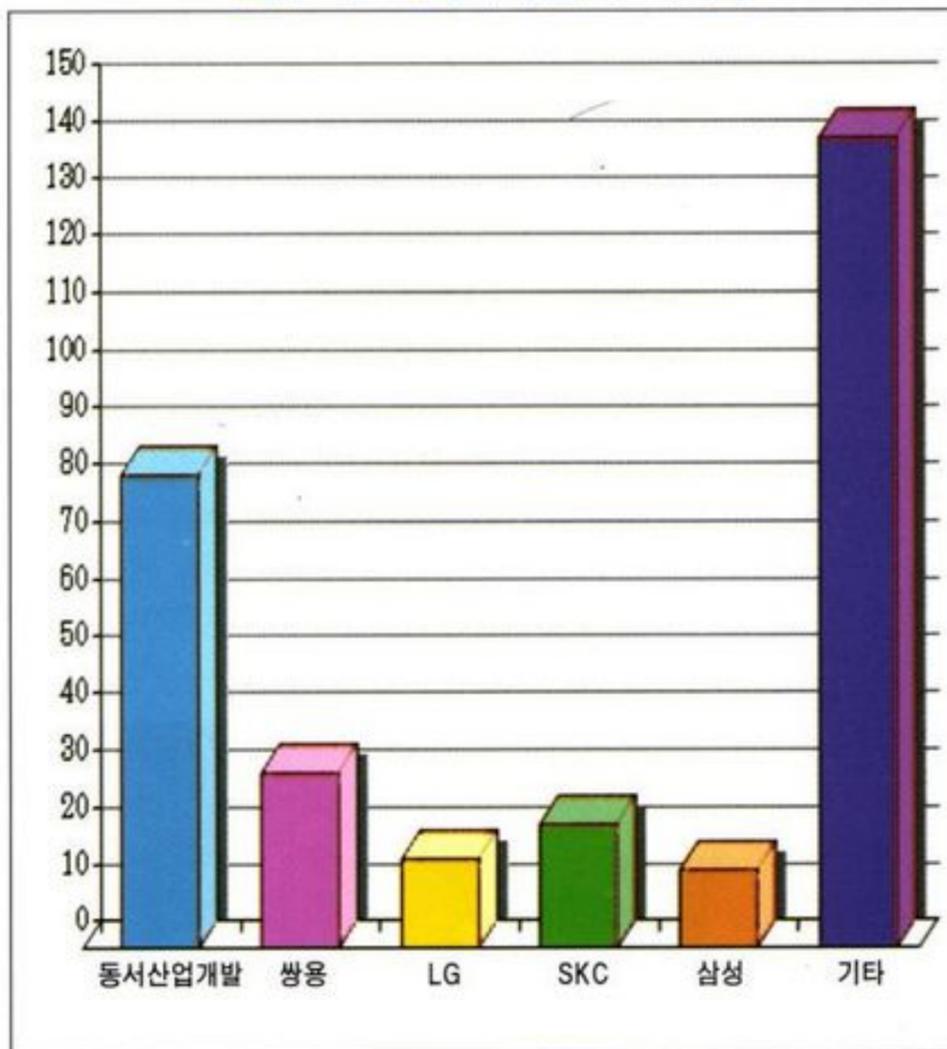
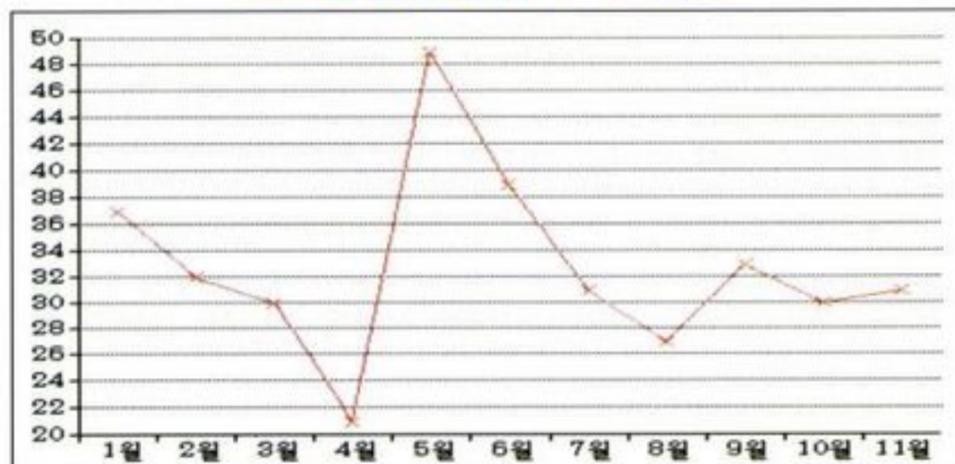
특히 97년에는 대기업들이 국내 PC게임 개발사들과 잦은 접촉을 시도하면서 개발 게임을 유통, 수출하는 방향으로 전환할 것으로 예상된다. 특히 96년에는 외국 게임 유통사(EB Korea, BMG, Polygram)가 속속 들어오면서 올해에는 더 많이 생길 것으로 보인다.

앞으로 차세대 저장 매체로 불리우는 DVD가 얼만큼 보급되는냐에 따라 게임은 모든 영상 산업을 집약하는 하나의 토탈 엔터테인먼트로 바뀔 것이며 이에 따르는 시장 규모는 짐작하기 어려울 정도이다.

96년 순수 국내 제작 게임

제작사	게임명	장르
FE	장군	SIM
FE	아화	ACT
단비시스템	마이러브	ACT
도트와 비트	다크니스	RPG
동서산업개발	달려라 코바 3	ACT
동성조이컴	슈퍼트리오	ACT
막고야	만	RPG
미리내소프트웨어	고룡전기 퍼시벌	RPG
미리내소프트웨어	나무꾼이야기	ADV
미리내소프트웨어	배틀기어	ACT
미리내소프트웨어	아마게돈	SIM
미리내소프트웨어	으라차차	ACT
미리내소프트웨어	카트레이스	ACT
미리내소프트웨어	폭풍속으로	ACT
미리내소프트웨어	풀메탈 자켓	ACT
밉스소프트웨어	천공전기	ACT
삼성전자	마지막 승부 2 ON 2	ACT
새론소프트웨어	로즈 나이트	SIM
소프트맥스	에임포인트	SIM
소프트머신	메탈라이드	SIM
솔빛조선미디어	넥스트 인터랙티브 세계의 문	ADV
시맥전산	타르타르소	RPG
시엔아트	바바리안	ACT
아디우토	게임의 성 디토의 보물을 찾아서	ADV
엑스타시	신검의 전설 라이어	RPG
연우소프트	충무공전	SIM
젠컴	라스트 워	ACT
창인시스템	펑키볼	ACT
타프시스템	낚시광 스페셜	ACT
타프시스템	사이클 포스	ACT
트윔	전리안 패밀리 킷	ACT
트윔	통코 2	ACT
판타그램	지클런트	ACT
패밀리프로덕션	샤키 2	ACT
패밀리프로덕션	피와 기티 2	ACT
팬택	지새는 달	ACT
하이콤	스틸헌트	ACT
하이콤	푸쉬푸쉬	ACT

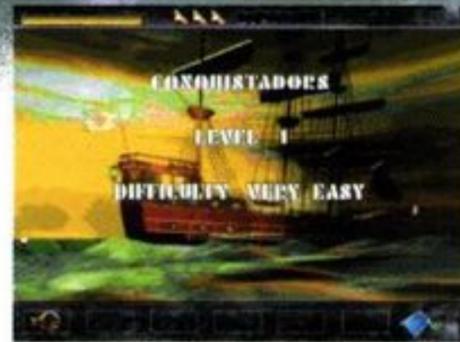
출 시 현 황

* LG는 LG소프트웨어와 LG미디어를, 삼성은 삼성전자와 삼성영상사업단을 합친 통계임.

■ 96년 월평균 장르별 출시 타이틀 ■

■ 96년 월평균 출시 타이틀 ■

■ 1월부터 11월까지 출시 타이틀 ■

* ACT은 레이싱, 아케이드, 대전 액션 등을 합친 통계임.

타임 코만도 VS 툼 레이더

타임 코만도와 툼 레이더는 96년도 하반기에 출시되어, 3차원 어드벤처 시장을 거의 독점하다시피한 화제작들이다. 두 게임의 스타일이 사뭇 비슷하여 출시전부터 많은 이야기가 있었는데 과연 두 게임들의 각 분야별 평가는 어떻게 나올지 지금부터 다함께 지켜보도록 하자.

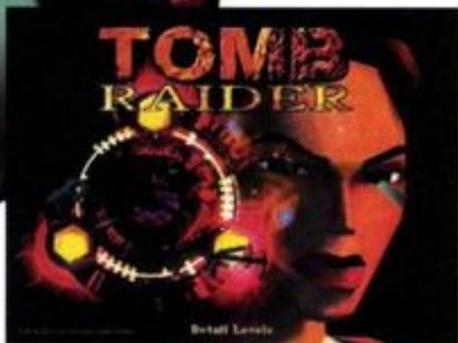
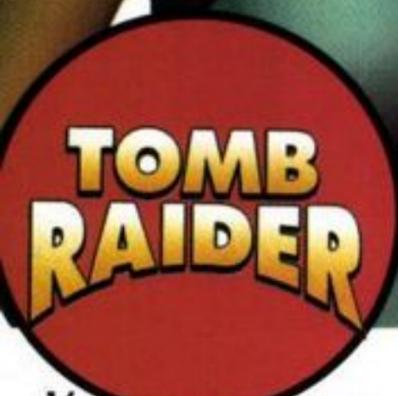
그래픽의 우수성은?

일단 그래픽의 우수성을 비교하기 위해서는 각 게임이 낼 수 있는 최고 해상도를 기준으로 비교를 해야 한다. 타임 코만도의 경우는 기본 해상도가 최고치로 되어 있으며 툼 레이더의 경우는 초기치는 저해상도 모드로 되어 있다. 일단 최고 해상도를 기준으로 비교를 하기로 하였으므로 그래픽 스크롤 속도에 관계없이 툼 레이더의 경우도 최고 해상도로 놓고 비교 평가를 해 보기로 하겠다.

먼저 타임 코만도의 그래픽은 한 폭의 게임기 게임을 연상케 할 정도로 뛰어나다.

애드라인만의 부드러운 그래픽이 강권이며 SVGA의 고해상도 그래픽이 일품이다. 특히 486기종에서라도 크게 스크롤 속도에 문제점을 느끼지 않을 정도로 스크롤 속도가 빠른 편이다. 하지만 일부 세밀한 부분의 묘사가 약한 점이 흠으로 지적된다.

이에 툼 레이더의 그래픽은 듀크 뉴켐 3D를 어드벤처로 만들었다는 말이 맞을 정도로 3차원 적인 요소를 강조했다. 모든 캐릭터는 폴리곤과 텍스처 맵핑이 되어 3차원으로 보이게 된다. 하지만 타임 코만도처럼 부드러운 느낌은 찾아보기 힘들며 지나치게 3차원적인 냄새가 많이 나는 느낌이다.

즉 톱니바퀴 무늬가 많이 나타나며 각 캐릭터의 외각선도 각이 많이져서 자연스러움이 별로 없는

시대별로 개연성 있는 스토리 라인이 인상적이다

구 분	타임 코만도	툼 레이더
장 르	액션 어드벤처	액션 어드벤처
제작사	애드라인	버진 인터렉티브
시스템사양	486 / RAM 8Mb	486 / RAM 8Mb
출시일	발매중	발매중
유통사	동서산업개발	쌍용

편이다. 그러나 배경 묘사와 원근 묘사 만큼은 타임 코만도를 능가한다. 어쩌면 타임 코만도가 좀더 액션 아케이드 게임에 가까운 반면에 툼 레이더는 3차원 아케이드 게임에 가깝다고도 할 수 있다.

여하튼 간에 두 게임의 그래픽 비교는 게이머의 취향에 따라 다양한 해석이 나타날 수 있으리라 보인다. 여느 게임 제작자나 최고 해상도를 내는 게임은 얼마든지 제작할 수 있다. 그렇지만 속도 문제 때문에 그렇게 마음대로 하지 못하고 있을 뿐이다. 보통 게임 제작자들이 기준으로 삼는 기종은 486 컴퓨터에 램 8메가이다.

이 정도 컴퓨터에서도 얼마만큼 스크롤 속도가 내어주냐에 따라 그 게임의 성패가 좌우될 수 있다. 그러나 툼 레이더는 일반 컴퓨터에서 고해상도로 내기에는 부족한 면이 많다. 펜티엄 166급에 램이 최소 16메가는 갖추어야만 고해상도로 했을 때에도 무리 없이 게임을 진행할 수 있다.

이러한 사실을 염두해볼 때 486컴퓨터에서도 전혀 무리 없는 해상도를 내는 타임 코만도의 그래픽 기술이 우수하다고 할 수 있다.

세밀한 캐릭터 묘사가 일품이다

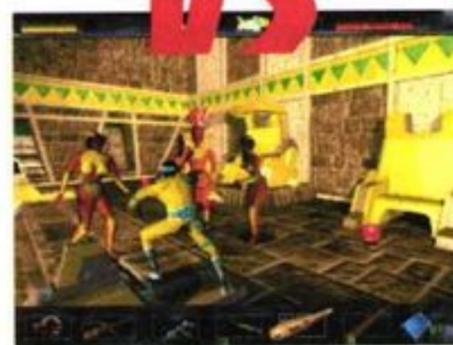
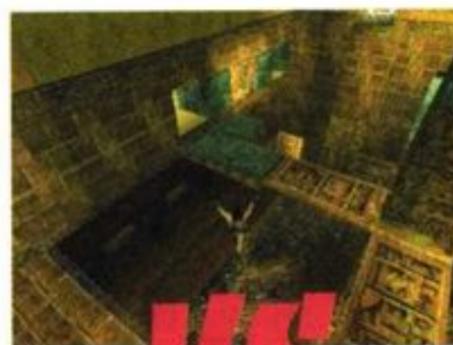
부드러운 그래픽은 정말 압권이다

난이도의 차이는?

두 게임을 극명하게 구분할 수 있는 비교가 바로 난이도이다. 타임 코만도의 난이도와 툼 레이더의 난이도는 천지 차이이다. 물론 타임 코만도의 난이도도 크게 5단계로 설정이 가능하지만 보통 난이도를 기준으로 해보았을 때에도 툼 레이더의 난이도와는 비교도 되지 않는다. 이처럼 난이도에 차이가 나는 이유를 다음과 같은 연유로 구분해 볼 수 있을 것이다.

첫번째로 타임 코만도는 길을 찾을 필요가 거의 없다. 물론 게임 후반부에 가서는 미로도 많이 나오지만 게임을 진행하는데 있어서 화면이 흘러가는 데로 적을 죽이고 아이템을 얻는 행동만 하면 된다. 그러나 툼 레이더는 게임 초반부터 게이머 스스로 길을 찾아 나서지 않으면 안된다. 가뜩이나 3차원 게임이기 때문에 미로 속을 헤맨다는 것은 바늘구멍 찾기와 거의 비슷하다. 이러한 점만 보더라도 툼 레이더의 난이도가 단연 높다는 것을 알 수 있다.

두번째로는 액션 감에 있어서도 툼 레이더가 지나치게 아케이드적인 요소를 많이 가미했다는 점이다. 타임 코만도에 등장하는 적의 수준은 크게 어렵지 않은 편이다. 현재 가지고 있는 아이템을 중심으로 적에게 사용하면 순탄하게 적을 이겨 나갈 수 있다. 그러나 툼 레이더는 산탄총부터 각종 무기류가 있더라도 적들의 강도가

툼 레이더는 난이도가 너무 어려워 상당히 많은 시간을 소요하게 한다

타임 코만도의 전투 모드는 크게 어렵지 않은 편이다

워낙 강해 쉽게 이기기가 힘들다. 또 적들의 움직임도 불규칙하며 언제 튀어나올지 모르기 때문에 난이도를 더욱 높게 만들고 있다.

스테이지 구성에 관하여

타임 코만도는 모두 10개의 스테이지로 구성되어 있다. 각 스테이지 안에는 2개씩의 세부적인 스테이지가 있다. 특징은 스테이지가 개연성 있게 연결된다는 점이다. 타임 코만도의 스토리 라인이 과거에서부터 미래에 이르는 시간 순으로 되어 있기 때문에 스테이지 구성 역시도 각 시대별로 나열되어 있어 진행하기가 편리하다.

이에 툼 레이더의 스테이지는 크게 지역별로 나뉘어져 있다. 각 지역 안에는 세부적으로 스테이지가 3~5개씩 나뉘어져 있는데 스테이지의 개연성은 크게 없는 편이다. 무엇보다 각 스테이지의 끝에서 부적들을 모아 나가야 하기 때문에 지역적으로만 스테이지 구성이 달라지게 된다.

툼 레이더 스테이지 구성의 아쉬운 점이라면 너무 특성이 없다는 점이다. 타임 코만도의 스테이지는 확연히 다르다는 것이 느껴지는데 반하여 툼 레이더의 스테이지는 큰 차이를 못 느껴서 좀 지루하게 만드는 점이 아쉽다.

▶독자가 참여한 VS

KOEI의 삼국지 시리즈 VS 블리자드의 워크래프트 시리즈

KOEI의 삼국지 시리즈와 블리자드의 워크래프트 시리즈는 같은 전략 시뮬레이션 게임이면서도 게임의 스타일이 많이 틀리다. 그래서 감히 두 게임을 비교해보기로 하겠다. 정확히 말하자면 턴 방식의 전략 시뮬레이션 게임과 리얼 타임 방식의 전략 시뮬레이션 게임을 비교해 보자는 것이다. 삼국지와 같은 턴 방식의 게임은 충분히 생각을 할 수 있어서 턴하기 전까지는 많은 생각을 할 수 있고 리얼타임 방식의 게임은 플레이어가 가만히 있어도 시간이 계속 흘러서 적들이 개발을 해 플레이어를 공격해 어려우면서도 박진감이 넘치는 게임이다. 그래서 전략 시뮬레이션 초보자에게는 리얼 타임 방식의 턴 방식의 게임을 권하는 게 좋다고 생각한다. 왜냐하면, 리얼 타임 방식은 조그만 방심하면 적들이 쳐들어와 초보자를 당황하게 하기 때문이고 생각할 수 있는 시간이 리얼 타임 방식에 비해서 턴 방식이 훨씬 많기 때문이다. 시간의 자유가 많은 턴 방식의 게임을 오래하다 보면 지루하고 따분해지기 쉽다. 그래서 턴 방식의 게임을 많이 하면 지루하고 박진감이 떨어진다. 그에 비해서 리얼 방식은 다른 생각을 할 틈이 없어서 박진감이 턴 방식에 비해 훨씬 많아서 지루하거나 따분해지지 않는다. 그래서 턴 방식의 게임은 느긋하게 할 수 있는 반면에 리얼 타임 방식의 게임은 빨리빨리 해야 하기 때문에 키보드와 마우스를 능숙하게 조작해야 게임을 잘 할 수 있다. 마지막으로 하고 싶은 말은 전략 시뮬레이션을 처음 접하는 사람이라면 먼저 좀 더 쉬운 턴방식을 많이 해 본 후에 리얼 타임 방식의 전략 시뮬레이션 게임을 접하는 것이 좋을 것이라고 생각한다.

보내는 이: 서울시 금천구 시흥본동 83-914 박기형

이 분에게는 IBM PC 게임을 드리겠습니다.

툼 레이더 아틀란티스 통과법

#4 아틀란티스 지역

No. 13 스테이지

폭포 아래로 진행하다 길이 보이는데 그 옆을 보면 레버가 하나 있다. 레버를 내리면 건너편에 있는 문이 열리게 된다. 그 문으로 가 문뒤에 스위치를 작동시키면 폭포에 있는 문이 열린다. 폭포 쪽에 있는 다른 문을 통해 폭포 위로 올라간다. 이때에 폭포 아래로 떨어지지 않도록 벽에 붙어서 조심스럽게 건너가도록 한다. 폭포 안에 있는 통로를 따라가다 보면 기계 조작실과 기계가 매달려 있는 크레인이 있는 방에 다다를 것이다. 방안에는 모두 두 개의 컨네이너가 있는데 아래에 있는 상자들을 움직여 컨테이너 위로 올라가자. 이때 한쪽 구석에는 바닥의 아래로 내려가는 통로로 가 보면 중간에 배가 한 척 묶여 있다. 주위에 로프를 내리는 스위치를 누르고 배를 움직여 배를 타고 내려간다. 배를 타고 가다 보면 상자들을 쌓아 놓은 하적장을만나게 된다. 이곳에서 암흑 속에 막혀 있는 길을 통과하여 통로 끝에 있는 레버를 작동시킨다. 그러면 기계가 움직이면서 새로운 통로가 하나 열리게 된다. 한참 통로를 따라가다 보면 무엇인가로 막혀 있는 곳에 도달하게 된다. 이 때 벽을 밀면 벽이 밀리면서 괴한이 나타난다. 이 녀석과 싸우지 말고 일단 주위에 있는 퓨즈를 가지고 도망치도록 한다. 한참 왼쪽으로 가 건너편에 타이밍을 맞추어 점프한다.

정면을 향해 뛰어들어오는 미라의 모습

벽에 매달린 다음에 오른쪽으로 가면 예전에 화산 지역이었던 곳으로 나오게 된다. 중간쯤에 보면 우측에 통로가 하나 보인다. 이때 주위에서 무너지는 바위가 라라를 덮치려고 한다. 바위들을 피한 다음에 계속 나가다 보면 넓은 광장 같은 곳에 새로운 괴한이 기관총을 라라에게 쏘아 대면서 공격한다. 격투를 마치면 그에게서 성능 좋은 기관총을 얻을 수 있다. 계속 나가면 바위가 있는데 바위를 움직여서 위쪽으로 올라간다.

이제 위로 올라가면 새로운 지역이 펼쳐지게 된다. 계속 돌을 움직여 가면서 발판삼아 앞으로 나간다. 앞쪽에 문이 있는데 아래쪽으로 내려와서 하나의 퍼즐을 풀면 문이 열린다. 이번 퍼즐은 바위 퍼즐인데 조심스럽게 바위를 움직여 가면서 하나의 계단을 만들어야 한다. 문을 통해 들어간 다음에 계단을 따라 내려가면 옆길이 하나 나 있다. 옆길에 레버를 내리면 쇠가 부딪히는 소리가 나면서 문이 하나 열린다. 문을 열고 들어가면 잠긴 문이 하나 나타나게 된다. 정면에 이러한 문이 두 개가 있는데 문에도 퍼즐 같은 것이 있다. 오른쪽의 피라미드 지역으로 가보면 상형 문자가 여러 개 나 있다. 그 중에 맨 왼쪽의 홈 옆으로 가는 길이 보일 것이다. 이러한 식으로 피라미드 문 윗편으로 올라가서 제일 낮은 곳에 있는 틈부터 차례대로 밟아 올라가자. 가장 정점에 이르렀을 때에 벽을 향해 점프를 하자. 이때 타이밍이 잘못되면 했던 동작을 계속 반복해야 한다. 그러면 잠시 경사로에 미끄러지다가 아까 튀어나온 틈에 발이 걸리게 된다. 그러면서 옆의 통로로 들어갈 수 있다. 그러면 거기에 있는 레버를 작동시키고서 방금 잠겨 있던 문으로 되돌아가자. 문을 통해 들어가면 안쪽에 피라미드를 열 수 있는 키가 있다. 그 키를 가지고 피라미드에 다가가 문을 열면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

No. 14 스테이지

일단 통로의 끝으로 간다. 통로 끝에서 갑자기 튀어나오는 미라를 제거한 다음 오른쪽에 원형 물체 옆에 연결된 튜브가 움직이는 것을 볼 수 있다. 이 방안에는 모두 6개의 원형 물체가 있는데 원형 물체가 순서대로 깨지면서 그 안에서 미라가 등장하게 된다. 미라를 처치하다 보면 왼쪽에 있는 문이 열리게 된다. 이때 문을 통해서 계단을 올라가면 중요한 아이템을 몇 가지 얻을 수 있다. 다음 오른쪽 방향으로 끝에 있는 벽에 있는 스위치를 누르면 문이 열린다. 문으로 들어가자마자 또다른 스위치를 누른다. 그러면 또 다른 문이 열리는데 문으로 나간 다음에 뒤의 통로를 통해 내려간다. 자세히 보면 다른 스위치가 있는데 그 스위치를 누르면 처음의 방으로 나오게 된다. 자세히 보면 아까 열려 있지 않은 문이 하나 열려 있다. 주위에 있는 박쥐들을 제거한 다음에 문을 통해 나가자. 이곳은 지대가 높은데 아래로 떨어지지 않게 주의하면서 오른쪽 건너편으로 점프한다. 다시 시선을 돌려보면 오른쪽에 틈이 하나 나 있다. 틈을 손으로 잡은 다음에 뛰어내려 틈 밑에 있는 통로에 매달린다. 그 다음 통로 스위치를 누른 다음에 통로를 따라 다시 위로 올라와 서 있단 발판에서 잠긴 문이 있던 쪽으로 점프를 하면 문을 통해서 나갈 수 있다.

문 밖은 물로 가득차 있는데 물

물속에서 수영하는 이벤트는 툼 레이더만의 자랑이다

로 다이빙 한 다음에 오른쪽 벽을 살펴보자. 오른쪽 벽에 레버를 내리면 문이 열리는데 재빨리 움직여야 한다. 문 건너편은 정면에 또 닫힌 문이 있고 오른편에는 디딤대가 하나 있다. 오른쪽 디딤대 쪽으로 점프를 하자. 그 문으로 들어간 다음에 앞의 디딤대를 이용하여 2단 점프를 한다. 다음 왼쪽 통로로 들어가면 레버를 하나 발견할 수 있다. 레버를 작동시킨 다음에 옆방으로 간다. 그러면 문이 열려 있는 곳을 하나 발견할텐데 섣불리 점프를 해선 안된다. 조심스럽게 건너뛴 다음에 문을 통해 들어가자. 이곳도 물이 고여 있는데 물 안으로 다이빙을 해서 계속 나간다.

물에서 나와 보면 아까 지나왔던 방으로 또다시 많은 스위치가 기다리고 있다. 다섯 개의 스위치를 모두 작동시키면 수문이 열린다. 수로를 통해 나가다 보면 통로가 하나 보이는데 그곳 옆에 스위치가 있다. 스위치를 작동한 다음에 열린 문으로 들어간다. 그러면 바위가 굴러와 라라의 앞을 완전히 막는다. 아래 있는 디딤돌을 이용해 바위가 내려왔던 길을 막는다. 그 다음에 아까 열었던 문 옆의 문이 있는 곳으로 자리를 옮긴다. 가까이 다가가면 문이 서서히 열리면서 밖으로 나올 수 있다. 이제 다시 스위치를 작동시켜서 안으로 들어간다. 다시 바위가 굴러 와 라라의 앞길을 막는데 아까의 동작을 반복한 다음에 홈을 밟고 건너뛴다. 그러면 방안에 두 개의 원형 물체가 있는 것을 볼 수 있다. 이 물체 안에서 괴물들이 나오면 제거한다. 앞에 길이 나오는데 왼쪽으로 건너뛴 다음 약간 튀어나온 디딤돌 쪽으로 점프한다. 그러면 통로를 통해서 나온 곳에서 긴 길로 건너 뛰어야 한다. 그러면 용암 위에 발을 디딜 수 있는 곳이 나올 것이다. 그곳을 통해 벽으로 올라간다. 거기에는 함정이 있는데 함정을 통과한 다음에 건너편으로 뛰어서 통로를 통과한다. 아까 보았던 방으로 나오는데 여기서는 건너편의 디딤돌로 점프 한다. 여기서는 들어왔던 곳의 왼쪽 디딤돌로 건너뛰어 통로 안의 스위치를 작동하면 새로운 디딤돌이 생긴다. 새로운 디딤돌을 이용해 왼쪽 벽의 통로로 들어가 스위치를 누르면 새로운 디딤돌이 생긴다. 디딤돌을 밟고서 정면의 통로로 가면 통로 끝의 스위치를 누르면 어디선가 용암이 쏟아져 내려온다. 이때 화면 위를 보고서 피할 곳을 찾는다. 점프를 한 다음에 건너 뛰어가면 함정이 군데군데 있는 곳이 나온다. 함정을 피하여 계속 나가다 보면 움직이는 돌이 나오는 방이 나온다. 돌은 모두 세 개로 되어 있는데 왼쪽에 있는 것을 아래로 밀면 새로운 통로가 생겨난다. 이곳에서 우측으로 가다 보면 스위치 두 개와 그 사이에 있는 문으로 가 스위치를 누르면 아래쪽으로 떨어지게 되는데 이때 오른쪽 스위치를 작동시킨다. 이런 식으로 계속 진행하다 보면 복도에서 수많은 괴물들을 만날 수 있다. 방안에 있는 스위치를 작동시켜 문을 열고서 나가면 E.T를 만나게 된다. E.T는 일일이 쫓아다니면서 라라를 괴롭히므로 빨리 제거한다. E.T가 죽으면 새로운 문이 열릴 것이다. 문이 열린 통로를 따라가면 중간 보스급 적들과 일대 격투를 벌이게 된다. 적들을 제거한 다음에 스위치 2개를 모두 작동시키면 문이 열린다. 다리를 건너면 건너편에는 부적이 있는데 여기서 재클린을 만나게 된다. 이때 라라와 재클린은 부적을 갖고 서로 대결을 벌이다가 재클린과 같이 낭떠러지에 떨어지게 된다. 그러나 라라는 구사일생으로 둔 턱을 잡지만 재클린은 머나먼 황천길로 떨어지게 된다.

낭떠러지에 떨어지면서 최후를 맞는 재클린의 모습

14스테이지 후반에는 E.T도 등장한다

No. 15 스테이지

초반부터 강력한 적들이 덤빈다. 일단 적들을 제거한 다음에 움직이는 돌들이 있는 곳으로 가 돌을 밀고 들어간 다음에 다시 통로 끝에 있는 돌을 움직여 점프를 하고 올라가 함정을 통과한다. 함정을 통과하면 스위치가 있는 방에 들어설 수 있다. 스위치가 작동하기 상당히 어려운 곳에 있으므로 아래에 있는 돌을 움직여 가까스로 스위치를 작동시킨다.. 문을 통해 들어가서 조심스럽게 오른쪽으로 가보면 통로로 들어갈 수 있다. 통로를 가다 보면 수많은 바위 덩어리들이 라라를 덮치려고 한다. 바위를 요령 있게 피해 나가면서 진행하면 기계가 있는 곳에 다다른다. 기계를 향해 총을 쏘아대면 기계가 폭발하면서 동굴이 무너져 내리려고 한다. 옆방으로 가면 다리 있는 부위에 적이 몰려 오면 이들을 제거하고 다리 오른쪽에 있는 구멍으로 내려간다. 구멍 아래에는 용암이 흐르고 있어 무척 위험하다. 벽에 매달리면서 조심스럽게 아래로 떨어지면 난데없이 화살이 날아올텐데 화살을 요령껏 피해가면서 왼쪽의 벽을 향해 점프를 한다. 이때 매달리면서 오른쪽으로 이동한다. 그 다음에 디딤대를 짚고 건너편 디딤대로 자리를 옮기면 옆방으로 들어갈 수 있는데 낫이 라라를 향해 날아온다. 특히 이곳은 무너진 다리에다가 넝쿨까지 널려있는 무시무시한 곳이다. 따라서 여간 주의하지 않으면 안된다. 일단 낫을 피하면서 양옆에 용암이 흐르는 길로 나간다. 그 통로 끝에 있는 스위치를 발견하면 문을 열고 들어서자. 특히 왼쪽에는 위아래 길에 바위가 모두 있다. 이 바위를 피해 가면 길 끝까지 가면 점프를 하여 끝에 매달려 있도록 한다. 그 순간 바위가 굴러 내려갈 때 점프를 하여 길을 건너면 물이 고여 있는 곳에 다다른다. 이때 위로 붙어 있는 디딤돌을 조심스럽게 밟고 건너가야 한다. 끝까지 건너가면 공중에서 아까보았던 낫이 라라를 향해 날아온다. 이 순간에 불로 휩싸인 조그마한 물웅덩이로 떨어진다. 물 속을 헤엄치다가 육지로 나오면 박쥐떼들이 공격을 할 것이다. 박쥐들에게 기관총의 따가운 맛을 보여주자. 박쥐들을 물리친 다음에 왼쪽 편을 보면 경사면이 있을 것이다. 경사면을 기어올라가서 통로로 향하자. 통로 끝에 보면 디딤돌이 있는데, 그것을 밟고 올라가자. 발판을 뛰어나간 다음에 경사면인 통로를 타고 미끄러져 내려가면 보트를 타고 아틀란티스를 통과하는 마지막 엔딩 화면을 감상할 수 있다.

헐크처럼 생긴 괴한과 일대 격투를 벌이는 장면

TOMB RAIDER

네트워크의 덕맨이 인터랙티브 게임으로 등장한다!

덕맨
(DuckMan)

장르	어드벤처	제작사	일루전 게이밍
97년 3월 예정		486 이상	마우스 필수
미 정		8메가 이상	미 정

TV만화 시리즈의 게임화

제네시스판 블래이징 드래곤즈를 개발한 게임 개발사인 일루전 게이밍이 TV 시리즈 덕맨의 PC게임화를 통해서 전통적인 룰인 포인트 앤 클릭 방식의 어드벤처 게임을 벗어나려는 시도를 하고 있다. TV 시리즈「덕맨」은 기괴함과 유머의 두 가지 면에서 전개되어가는데 게임에서는 덕맨은 슈퍼 덕맨 이었던 자신의 모습을 잃어버리게 되고 전에 겪어보지 못했던 여러가지 문제들을 풀어서 다시 자신의 모습으로 되돌아 가야만 한다.

개발팀은 이 게임의 줄거리와 대화를 구성하기 위해서 이 TV만화의 작가와 며칠동안 만나서 이야기를 나누었다. 덕맨에서는 만화영화에 등장하고 있는 15명의 캐릭터 이외에도 게임을 위해서 일루전에 의해 특별히 만들어진 20명이상의 캐릭터가 등장한다.

인터페이스는 덕맨의 별난 행동과 연관되어 있고 게임을 단순하게 만들었다.

덕맨이 어떤 물체에 대해서 호기심이 나면 그냥 그것을 살펴보면 되고 어떤 행동을 해야 한다면 그냥 여러가지 방법으로 해보면 되는 것이다. 일루션의 그래픽 어드벤처 엔진의 세번째 버전은 연출 아티스트가 편리하게 프로그램을 직접 구성할 수 있게 해주지만 가끔씩 문제를 야기시키기도 한다.

TV에서 덕맨의 목소리는 제이슨 알렉산더가 맡았으나 불행하게도 그는 게임 덕맨의 목소리역을 거절했는데 이에 대해서 프로듀서 매트 새뮤얼은 「그는 만화에서 평균 150라인의 대사를 하는데 비해 게임에서는 800라인의 대사를 소화해야 하기때문에 이로인해 그의 목소리가 상할 것이다. 하지만, 나머지 TV 캐스트들은 게임에서 그들 각자의 목소리를 맡을 것이다.」이라고 했다.

덕맨은 15명의 기존 캐릭터말고도 20명의 새로이 추가된 캐릭터가 등장한다.

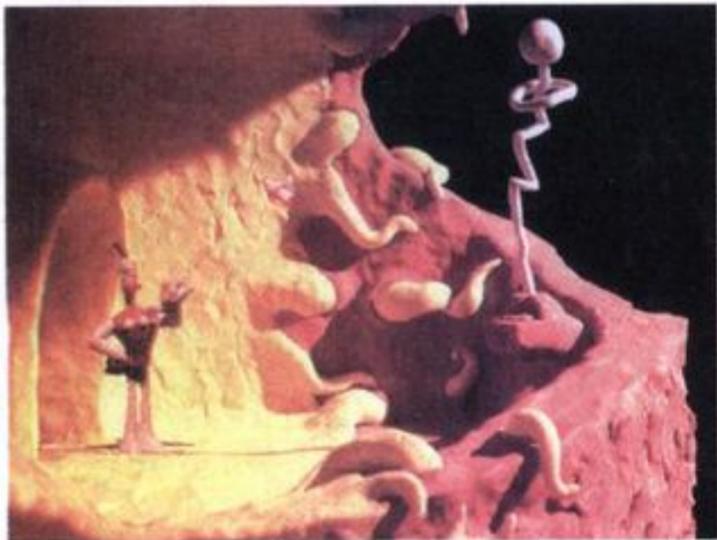
덕맨은 게임상에서 죽을 수 있지만, 같은 지점에서 게임을 다시 시작할 수 있다.

선택 포인트에서는 3D 애니메이션이 만화의 2D시점과 합쳐진다.

덕맨은 100가지 화면배경과 12000의 애니메이션의 프레임, 수많은 대화 그리고 토미 텔레리코가 제작한 20가지의 배경음악이 포함되어 있다.

네버후드 (The Neverhood)

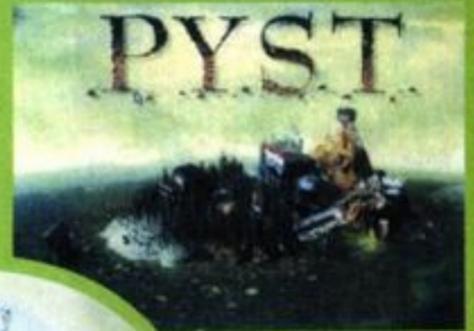
어드벤처	드림웍스 인터랙티브	97년 봄 예정

드림 웍스 인터랙티브의 최신작 네버후드는 게이머들에게 완전히 색다르고 흥미로운 경험을 체험할 수 있는 기회를 부여할 것이다. 네버후드는 처음부터 끝까지 완벽한 애니메이션 장면을 보여주며 마법 환타지 세계의 끝없는 상상력이 함축되어 있는 게임이다. 이러한 애니메이션 표현을 위해서 수많은 양의 진흙이 게임 제작에 사용되었다.

이 게임은 TV만화인 어스웜 짐의 제작진에 의하여 만들어졌고 이에 따라 게임에도 제작자의 작품 성향이 반영되어 게임의 주인공인 클레이맨의 행동은 약간 과장되고 바보처럼 보여진다.

하지만 게임의 세계는 무시무시하고 야만적이며 기괴한 구조물들이 진흙으로 이루어진 지형에 위치해 있다. 이 세계에는 신비스럽고 수수께기에 싸인 보물이 많이 있으며 강력한 힘을 지닌 캐릭터들이 많이 살고 있다.

네버후드의 세트를 움직이기 위해서 수많은 양의 진흙이 사용되었다

피스트 (Pyst)

어드벤처	패로티 인터랙티브	발매중

미스트는 모든 게이머들을 어드벤처의 최고봉을 달리던 게임이었다. 그러나 전통적인 감각으로 봤을 때 이것은 어드벤처 게임이 아니었고 많은 사람들에게 몇가지 심각한 문제를 야기시켰다. 이에 패로티 인터랙티브는 이름 그대로 칼자루를 들어서 미스트를 난도질했다.로고의 형태와 게임방식도 비슷하지만 그 무언가가 다른 이 게임은 미스트의 패러디격인 게임이다. 이제는 고전게임이라고 말할 수 있는 미스트의 재창조를 위해서 개발자들은 헐리우드 스타인 존 굿맨의 독특한 코메디적인 천재성을 빌렸다. 피스트의 스토리는 그 옛날 평화롭던 시절에 파괴되어 버린 폐허의 섬에 수많은 방문객들이 남겨지는 것으로 시작된다. 왕(존 굿맨)과 〔어리석은 스퀴글〕이라는 이름을 가진 어린 울보 왕자에 의해서 통치되고 있는 이 섬에서 게이머는 마지막으로 도착하는 손님중의 하나가 되어 문제를 해결해 나아가야 한다. 이 게임의 목적은 무엇을 해야할 지 모르기 때문에 확실히 알 수는 없지만 게임의 각 지역에는 트리거 애니메이션과 수수께기가 있는데 이중에서 몇가지는 정말 재미있게 구성되어 있다.

로미오와 줄리엣

어드벤처	사엔어트	97년 봄 예정

파트 왕국의 수도인 리아라에는 로미오와 줄리엣이 서로 사랑을 하면서 살고 있었다. 하지만 두 집안은 원수지간이다 못해 서로 쳐다만 봐도 이를 가는 사이였기 때문에 둘의 사랑은 은밀하게 속삭일 수밖에 없었다. 이럴 때 도시에 괴상한 복장의 이방인이 찾아오게 된다. 이방인은 자신의 이름이 칼케라고 하면서 사람들에게 점을 봐주고 이상한 약을 지어 준다. 로미오는 줄리엣을 만나지 못하게 하려는 아버지의 강압을 이기지 못해 이웃 도시로 공부를 하러 떠나게 된다. 줄리엣을 그리워하면서 떠나는 로미오. 로미오가 이웃 도시에서 공부를 하고 있을 때에 수도 리아라에서는 칼케로 인해서 혼란이 닥치게 된다. 칼케에게 점을 본 사람이나 이상한 약을 얻은 먹은 사람들은 모두 석상이 되고 마는 엄청난 일이 닥친 것이었다. 로미오가 줄리엣에 대한 그리움에 눈물을 흘리고 있을 때에는 이미 리아라의 모든 사람들이 석상이 되고 만다. 줄리엣도 그의 부모들도, 로미오의 부모도 마찬가지 운명이었다. 심지어 개나 짐승들 마저 석상으로 변하고 만다. 로미오는 자신의 몸종인 헤스에게 이사실을 듣고 경악을 한다. 로미오는 이제 이 비밀을 밝혀야 되는데...

디사이드

어드벤처	스튜디오 지코변	97년 봄 예정

지난 호에 소개한 디사이드의 특징을 보면 3D와 2D가 조화된 배경의 묘사가 뛰어나며 편리한 인터페이스로 게임의 조작성을 높여준다.

사건은 다른 게임들과 같이 대화와 아이템의 사용 등으로 해결하지만 하나하나가 리얼리티에 충실하여 영화의 느낌을 짙게 풍긴다. 정소영의 행적을 알아내기 위해 네트웍을 통해 컴퓨터를 해킹하는 부분은 실제의 해킹과 매우 유사하게 low level까지 구현되었다.

이 게임은 어드벤처와 세 부분의 액션의 큰 줄기를 갖고 있다. 세 부분의 액션은 주인공이 기갑정을 타고있는 시점에서 진행되는 3D 슈팅이며 진행은 기존 LD 3차원 일방진행 액션과 유사하다.

그러나 마우스의 클릭만으로 적을 조준하는 다른 슈팅들과 달리 기체의 기울어진 상태와 움직이는 속도에 따라 탄착점이 변하며 플레이어는 현재 기갑정이 움직이는 방향을 생각하고 탄착점이 적과 일치되도록 조준하여 LOCK ON 사인이 보일 때 사격하면 된다. 이런 점은 계속되는 어드벤처만으로는 느끼는 갑갑함을 액션에서 풀고 지나갈 수 있을 정도로 부담되지 않는 난이도이다.

POWER RPG

고해상도의 깔끔한 그래픽이 장점인 순수 국산 롤플레잉

천상소마 영웅전

FE가 야화에 이어 제작한 천상소마 영웅전은 국내 RPG매니아들의 기대 신작이다. 또한 이 게임의 깔끔한 그래픽은 국산 RPG의 새로운 방향을 제시하고 있다.

국내 게이머들의 기대를 한 몸에 받아 온 천상소마 영웅전이 드디어 출시되었다. 한 편의 환타지틱한 스토리 라인을 갖고 있는 천상소마 영웅전은 국산 게임이라고는 믿겨지지 않을 정도로 깔끔한 그래픽을 지니고 있다.

SVGA 고해상도로 처리된 그래픽은 애니메이션 같다는 느낌이 들 정도이다. 여기에 탄탄한 스토리 라인이며 짜임새 있는 구성력은 롤플레잉 게임의 진수를 보여주기에 충분할 것 같다. 특히 리얼 타임 전투 모드는 아니지만 실감나는 전투 화면까지 도입되어 다양한 묘미를 맛보는데는 전혀 무리가 없다.

천상소마 영웅전
FE
유통사/멀티시티
02-510-7540
장 르
롤플레잉
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
39,600원

헤스페리의 늠름한 모습

스토리 라인

천상 신의 임기는 10000년으로 전대의 신인 퓨칼은 자비로 세상을 다스린 후 천계로 등위 하였다. 임기[illegible]년 남아 있는 포런은 퓨칼의 [illegible]어 인간들을 사랑하고 [illegible] 여겼지만 세상은 이유없는 [illegible] 득차 버렸다. 포런은 [illegible] 터 [illegible] 인간 세상에 [illegible] 의 금마[illegible] 잡이 [illegible] 버렸다. 이로부터 세상은 아주 평화롭게 되었으며 모든 이들이 행복하게 살게 되었다.

포런은 어느날 갑자기 여태껏 보지 못했던 검은 회오리를 보게 되었다. 그것은 포런이 가장 아끼던 천사 헤스페리가 단순한 호기심으로 굳게 닫혀 있던 금마령의 [illegible]옥의 문에 손을 댄 순간 금마령 악령들이 빠져나가는 모습이었던 것이다. 이후 세상의 평화는 한순간에 사라지게 되었으며 세상은 알 수 없는 두려움과 불안감에 [illegible]이게 되었다.

[illegible] 인간을 너무나 사랑한 신 포런[illegible] 세상의 [illegible]스런 변화에 당황할 수밖에 [illegible]다. 그리고 인간계[illegible] 악령들을 풀어 준 헤스페리를 잡아 소모라는 이름으로 바꾸고 인간으로 하여금 생노병사와 희노애락의 감정을 갖게 하였다.

포런은 헤스페리의 잘못을 범하여 거짓으로 혼란스러워진 인간계

타이틀

[illegible]기술이 뛰어난 [illegible]의 모습

탄생의 요정과의 만남

라디아는 정말 아름다운 여자인데, 나중에 헤스페리와 사랑에 빠지게 된다

기아의 방에서 헝그리 몬스터들과 대결을 한다

에서 그가 풀어 준 악령들을 처치하고 진정한 진실과 진정한 사랑이 무엇인지를 깨닫고 돌아오도록 해야 한다.

게임의 진행

■ 달크 마을

일단 마을 사람들을 만나 여러 가지를 물어 보자. 마을 광장 왼편에 있는 2층 집에 들어가 보면 마을의 장로가 있을 것이다. 그에게서 마을이 어둡게 되고, 사람들이 눈이 먼 원인을 물어 보도록 하자. 장로는 그 이유가 어둠의 마왕인 다프네가 마을을 이처럼 만들어 버렸기 때문이라고 하였다. 그러면서 마을을 예전처럼 되돌려 놓기 위해서는 마을 북쪽에 있는 동굴에서 희망의 빛을 얻어 다프네의 성에 있는 빛의 촛대에 희망의 빛을 붙여야 한다는 이야기를 한다.

■ 광암 석굴

아까 달크 마을의 장로의 말로는 달크 마을 북쪽에 있는 동굴에 희망의 빛이 있다고 하였다. 이곳으로 들어가면 희망의 빛을 찾을 수 있을 것이다. 그런데 이 안에서 빛의 요정인 크리프를 만나게 된다. 크리프와 금방 친해진 헤스페리는 요정과 내내 동행을 하면서 플레이를 펼치게 된다. 이제 희망을 갖고서 다프네가 있는 그리드 마을로 돌아가자.

■ 그리드 마을

그리드 마을은 레이스 마을 바로 옆에 있는 이 마을은 대단히 큰 마을이다. 큰 도시 같은 이미지를 풍기는 이 마을은 겉으로 보기에 화려해 보이지만 언제부턴가 욕심 이 주민들 사이에서 퍼져 있었다. 마을을 돌아다녀보면 앉은뱅이 노인을 만날 수가 있을 것이다. 헤스페리는 그 노인한테 꿈과 추억의 천선이 있는 곳을 가르쳐 달라고 하지만 노인은 마룡산에서 마룡의 뿔을 구해 올 때까지는 가르쳐 주지 않는다고 한다. 꿈과 추억의 천선을 찾아야 하므로 노인의 부탁을 들어주자.

배에 올라타는 헤스페리

앙파트리테에게서 보검을 빼앗자

일단 마룡산에 가면 마룡과 그의 부하를 만날 수 있다. 그들을 처치한 다음에 마룡의 뿔을 얻[illegible] 뿔을 가지고서 다시 그리드 [illegible] 돌아가 노인에게 뿔을 가져다 주자. [illegible] 되찾는다. 그러면서 [illegible] 페리에게 [illegible] 때 도움이 될 만한 [illegible] 해 [illegible] 그러면서 이 마을 사람들에게는 파라[illegible] 상인이 양보하는 마음을 광장에 있는 저울과 함께 돈을 주고 사갔던 것이었다고 한다. 이제 저울을 찾아서 파라가 있는 델로스 성으로 가보자.

■ 델로스 성

델로스 성 주위에는 포클리와 그의 부하들이 성을 보호하고 있다. 이들과 한차례 격투를 하고 나면 또다른 문지기들과 그의 부하들이 성을 지키고 있을 것이다. 성안으로 들어가 보면 성안에서도 병사들이 헤스페리 일행이 온 것을 반가이맞이해 준다.

이들과도 한 차례 전투를 이기고 난 다음에 성안에 있는 계단을 따라 올라가자. 계단을 올라가면 문이 두 개가 있는 곳으로 나올 것이다. 두 개의 문중에서 오른쪽 문으로 들어가면 저울을 얻을 수 있다. 여기서 마젤이라는 양보의 정령을 만나게 되는데, 마젤은 앞으로의 여행에 동참하겠다는 의사를 밝힌다. 이제 저울을 가지고 나오는 순간, 파라의 부하들이 온[illegible] 몰려[illegible] 수에 놀라겠지만 여태까지 얻은 마법과 전투기술을 바탕으로 적들을 물리치도록 하자. 이제 그리드 마을로 [illegible]아와서 노인의 집에 가서 [illegible] 놓자. 마을 사람들은 예전의 양보하는 마음을 가지면서 다시 정상적으로 [illegible]. 이때 노인이 황당한 [illegible] 천추를 되찾아 [illegible]라고 의심한 노인이 꿈과 추억의 천선이 있는 [illegible]를 제대로 가르쳐 주지 않았던 것이다. 할 수 없이 다시 델로스 성으로 되돌아가 꿈과 추억의 천선을 되찾아와야 한다. 다시 성으로 되돌아가면 군사들은 이전만큼 없지만 그래도 많은 경비병들이 성을 지키고 있다. 이곳에서 천선을 되찾아 광암 석굴로 가서 희망의 빛에 부채질을 하자. 부채질을 하면 할수록 희망의 빛은 점점 타오르면서, 환하게 빛나게 될 것이다. 그러면 잠시 후에 빛의 요정인 크리프가 나타날 것이다. 이 크리프도 잠시 후에 빛의 촛대를 밝혀줄 것이므로 이들과 함께 다음 행선지로 이동하자.

전투 성과 화면

■ 이르노스 성

성의 입구에서부터 다크커너와 그의 부하들이 등장하여 고통스럽게 만들다. 가볍게 그들을 제거한 다음에 성안에 들어가면 다프네가 기다리고 있다. 여기서는 요정들 [illegible]과 크리프를 가지고서 적[illegible] 제거하면 헤스페리를 가지고 [illegible] 것보다 훨씬 손쉽게 적들[illegible] 수 있을 것이다. 성 안을 [illegible] 빛의 촛대를 찾을 수 있을 [illegible] 촛대에다 불을 밝히면, 달크 마을은 예전의 평화를 되찾게 될 것이다.

■ 레이스 마을

레이스 마을의 분위기는 정말 적막하다. 헤스페리는 마을 구석구석을 뒤져 원인을 찾다가 시계탑 오른편에 있는 집에서 청년이 써 놓은 일기장을 발견하게 된다. 일기장 내용을 보면 커다란 새가 시계탑의 뻐꾸기를 재물로 삼아 이데산으로 데려갔다고 한다. 아마도 마을 사람들이 없는 이유도 이러한 문제가 있었기 때문이라고 생각한 헤스페리 일행은 이데산으로 가본다.

■ 이데산

이데산에 도착하게 되면 커다란 새가 뻐꾸기를 새장 안에 가두어 놓고 있다. 일단 커다란 새와 그의 부하들을 섬멸하자. 이곳에서 헤스페리는 시계탑에서 시간 관리

어머니의 충고에 따라 아버지의 보검을 되찾고 아버지의 원수인 암피트리테를 처치했다고 단언한다.

■ 바카벤 산

바카벤 산으로 올라가 보면 마법사 다기스가 있다. 그와 일대 격돌을 펼치면 그에게서 다섯 개의 조각으로 된 보검 한 자루를 얻을 수 있게 된다. 그러나 보검의 본체는 암피트리테가 가지고 있다고 한다.본체를 찾기 위해서는 암피트리테가 성주로 있는 교만의 성으로 쳐들어가야 한다. 일단 성입구에는 병사들이 굳게 지키고 있다. 병사들을 모조리 제거한 다음에서 성 내부에서 암피트리테를 물리치자. 그를 물리치면 보검의 본체를 얻게 될 것이다. 이제 아까 어머니가 있던 망각의 늪으로 잠시 되돌아가자.

■ 궁지에 몰리는 헤스페리

막상 보검을 찾아 어머니가 계신 망각의 늪으로 갔지만, 그것이 어머니가 아니라는 사실을 알게 된다. 어머니를 비추고 있는 거울을 보니 다름 아닌 괴물의 모습을 띤 요괴였다. 바로 괴물이 망각의 늪이라는 점을 이용하여 헤스페리를 속인 것이었다. 헤스페리는 단칼에 괴물을 처치하고 잠시 지금까지의 행동에 대한 반성을 하게 된다. 이때 깨달음을 칭찬하면서 지각의 정령인 지저드를 만나게 되면서, 같이 동행을 하게 된다.

■ 스틱스 해안

헤스페리와 일행들은 해안가에 도달하게 된다. 온통 바다밖에 없지만, 주위에 오두막집 한 채가 있다. 그 안에 들어가니 노인이 혼자서 울고 있었다. 그에게 왜 울고 있느냐고 물어 보았더니 바다 건너편에 있는 파우린 대륙의 두 여왕이 108년째 전쟁을 벌이고 있다고 한다. 그는 자신이 오랫동안 두 여왕을 존경해 왔지만 전쟁으로 인하여 두 사람의 사이가 벌어진 것이 마음 아프다고 하였다. 곧 헤스페리는 파우린 대륙으로 건너가기로 결정하고 배에 오르려고 한다. 이 순간 노인은 바다를 넘기 위해서는 은자가 필요하다고 하면서, 은자를 얻기 위해서는 아페닌 산에 가야 한다고 말한다.

아페닌 산은 스틱스 해안 옆에 있는데 여기서도 디기스를 만나게 된다. 디기스를 물리치고 은자를 가지고 스틱스 해안가로 다시 돌아가자. 다시 해안가로 돌아와 노인을 만나니 점술가에게서 조언을 듣고 가라고 한다. 노인의 집에서 나와 서쪽으로 가면 점술가의 집이 있다. 점술가는 헤스페리에게 중요한 아이템을 준다. 바로 3가지 꽃 이슬을 쥐어 주는 것이었다. 이슬을 가지고 점술가의 집에서 나와 다시 해안가로 간다.

■ 파우린 대륙

파우린 대륙은 온통 폐허이다. 두 여왕이 싸우느라 나라를 [illegible]었기 때문이다. 헤[illegible] [illegible]왕을 데리고 [illegible]의 호수로 간다. [illegible] 는다. 갑자기 호수[illegible] 변하[illegible] 여왕[illegible] 신들의 [illegible]을 [illegible]. 그 동안 거짓이 [illegible] 자신들의 [illegible] 제대로 [illegible]하지 못해 일어난 전쟁을 종결하게 된다. 두 사람은 화해의 의미로 사과나무를 심는데 거기서 [illegible] 요정[illegible]

최종 보스인 피라모스의 등장

를 만나게 된다. 여왕들로부터 대마왕인 피라모스의 행방을 알게 된, 헤스페리는 진실의 수정궁으로 바쁘게 달려나간다. 여왕들은 헤스페리에게 지신의 수정궁으로 갈 수 있는 다리를 놓아주면서 헤스페리가 안전하게 갈 수 있도록 도와준다.

■ 진실의 수정궁

진실의 수정궁이 있는 트루펠스 대륙에 도착하니 정원이 아름답게 보인다. 갑자기 어디선가 적들이 들려 오는데 요정들과 함께 적들을 물리치자. 적들을 물리치면, 진실의 수정궁에 살고 있는 여왕이 손수 나와 헤스페리를 반가이 맞이해 준다. 그녀는 위선의 거울을 황금 망치로 깨트려야 한다고 하면서, 망치를 헤스페리에게 건네준다. 이제 거짓의 수정궁에 가서 위선의 거울을 깨트리자.

■ 거짓의 수정궁

수정궁으로 들어가는 통로에서부터 많은 적들이 몰려나온다. 괴수들을 물리치면, 대마왕 피라모스가 등장한다. 그는 라디아가 자신의 친딸이라고 하면서 라디아를 [illegible]리고 [illegible] 헤스페리가 그토록 아끼[illegible] 사랑했던 라디아가 피라모스의 딸이라는데, 동료들을

하늘로 올라가는 헤스페리

놀라면서도 배신감을 느낀다. 그때 라디아의 하녀라고 자신을 소개하는 여인이 나타나 라디아를 믿으면 왼쪽 문으로 들어가라고 말하고 재빨리 사라진다. 여기서 멀티 엔딩이 존재하는데, 그녀의 말대로 왼쪽에 있는 문으로 들어가 보자.

■ 피라모스 와의 최종 전투

왼쪽에 있는 방에는 진실의 수정궁 여왕의 말대로 위선의 거울이 있다. 망치로 과감히 거울을 깨트리자. 위선의 거울이 깨지는 순간, 헤스페리와 일행은 피라모스가 있는 곳으로 순간 이동을 하게 된다. 피라모스와의 마지막 결전을 눈앞에 두고 있는 헤스페리는 잠시 긴장을 하게 된다.

이제 헤스페리는 8명의 동료들과 함께 피라모스와의 마지막 대결을 해야 한다. 피라모스의 능력은 높은 편이지만, 충분히 물리칠 수 있으리라 본다. 피라모스를 물리치면 그 동안 거짓과 위선 속에서 많은 고생을 한 라디아는 그 고통에서 벗어나게 된다. 헤스페리는 그 순간 라디아의 사랑을 확인하게 된다. 그러면서 하늘에서 천상의 신 포런이 나오면서 헤스페리를 용서해 준다. 이제 게임은 대단원의 막을 내린다.

두사람의 사랑은 절정을 이루고...

해상 전략 시뮬레이션의 왕자가 되어 보자

해군제독
(Admiral Sea Battle)

장르	전략 시뮬레이션	제작사	메가 미디어
유통사	LG 소프트웨어(02-3459-5835)		

97년 1월 예정	486 이상	마우스 필수
윈 95	8메가 이상	미 정

다양한 캠페인들이 존재한다

프롤로그

96년 한 해는 정말 전략 시뮬레이션의 강세가 두드러졌던 한해였다. C&C, 워크래프트 2 같은 전략 시뮬레이션들이 워낙 맹위를 떨치는 바람에 다른 장르의 게임들이 약간 기가 죽는 기분이 든다.

이번에 출시된 해군 제독의 경우도 정통 전략 시뮬레이션 게임이다. 다른 게임과 굳이 비교하자면 대항해 시대 시리즈와 상당히 비슷한 스타일을 지니고 있다. 아마도 얼마전 출시된 대항해 시대 3와 더불어 동서양 양측의 해상 전략 시뮬레이션간 인기 대결도 만만치 않으리라 보인다.

넬슨 제독인가?

정통 해상 전략 시뮬레이션 게임

사실 C&C나 워크래프트 2에서는 해상 전투를 거의 해보지 못했을 것이다. 주로 공중전이나 지상전이 많기 때문이다. 하지만 이 해군 제독에서는 해상 전투를 마음껏 벌여 볼 수 있다. 그것도 옛날 르네상스 시대 이후의 범선을 타고 말이다. 게임에 등장하는 유니트들은 거의 다 범선 형식의 전함이다. 따라서 주된 무기는 대포일 수밖에 없다. 물론 리얼 타임 전투 방식이 아니고 턴 방식이기 때문에 신나는 액션감은 느끼지 못한다.

하지만 전함들의 대형이나 각종 전법을 이용한 공격 방법은 다른 게임과 색다르다. 특히 출격하는 유니트 수를 많게 하여 활 모양의 대형을 만들어 가면서 적 전함들을 포위하여 몰살시키는 재미는 해본 사람만이 알 수 있을 것이다. 그 외에도 육지에 도착하면 자금이 여유가 되는대로 아군의 접안 시설을 설치하거나 점령을 할 수 있다.

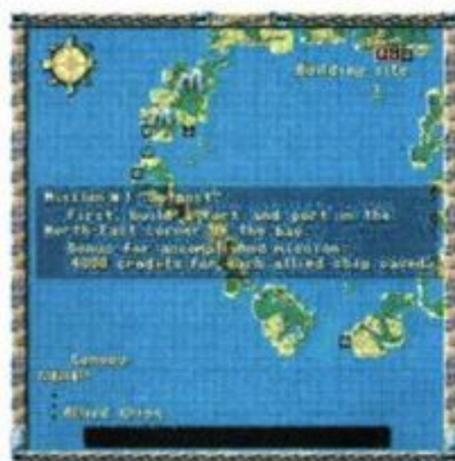
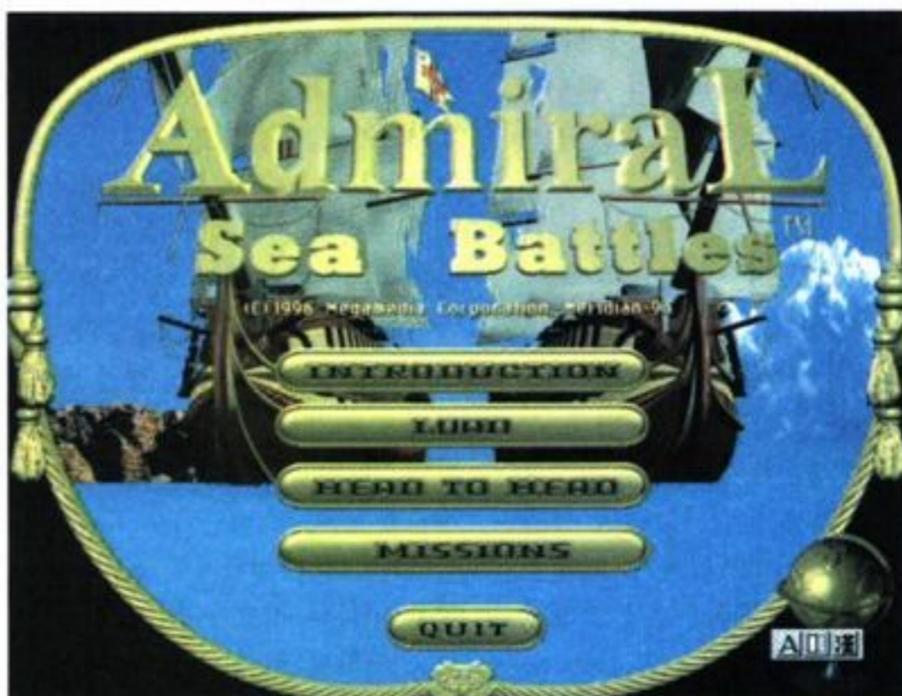
점령한 지역에다가 건물들을 건설하면 배를 수리하거나 선원을 양성시킬 수도 있다. 특히 각 섬을 차지하기 위한 양측의 대결은 정말 숨가쁘게 느껴진다. 이토록 중간에 있는 섬이 중요한 이유는 한편이 이곳에 기지를 설치할 경우 미션 내내 절대 우위를 차지할 수 있기 때문이다.

미션 브리핑 화면

맵 디자인이 상당히 깔끔해 보인다

이번 작전에 참가할 전함들을 고르는 모습

다양한 캠페인과 미션이 존재

해군 제독은 한편의 비행 시뮬레이션 게임처럼 느껴질 정도로 캠페인과 미션이 다양하다. 특히 주어지는 브리핑 상황을 제대로 이해하지 못하면 게임에 들어가서도 아무런 활약을 하지 못한다.

그만큼 게임에서 지정하는 브리핑 상황이 중요하다는 이야기이다. 브리핑에 따라서는 상대편의 함선을 공격하거나 아니면 수송선을 탈취하여 보급로를 차단하는 미션이 있다. 또 적의 지상군까지 섬멸하는 미션도 존재하여 다양한 묘미를 맛볼 수 있으리라 보인다.

그리고 게임 중에는 날씨 상황도 영향을 미치므로 이에 각별한 주의를 하지 않으면 안된다. 왜냐하면 갑작스럽게 닥치는 폭풍에 대처하지 못하면 미처 싸워 보지도 못하고 파도에 휩쓸려 많은 수의 대원들을 잃을 수 있기 때문이다.

이제 해군 제독 넬슨이 되어볼 때

요즘 게임들이 워낙 최신 무기들만 다루다 보니 어쩌면 이러한 무기들에 식상되었을 지도 모른다. 이 해군 제독은 예전 넬슨의 영광을 다시 한번 느껴 볼 수 있는 좋은 기회를 제공할 것이다. 출렁이는 파도를 타면서 해군 제독이 되어 부하들을 지휘하면서 상대편 전함을 파괴하는 묘미는 해군 제독만이 가진 특징이다.

이제 막강한 무적 함대를 이끌고서 적들을 하나하나 제거해 나가자. 자신만의 맵 에디터로 게임을 수정하면 예전 이순신 장군의 노량대첩이나 한산도 대첩도 재현해 볼 수 있을 것이다.

어클레임은 리얼타임 전략 게임들의 전쟁에 매직을 가세시켰다

매직 더 개더링 배틀메이지

장르	전략 시뮬레이션	제작사	어클레임
유통사	삼성영상사업단(02-3458-1313)		

97년 2월 예정	486 이상	마우스 필수
도스	8메가 이상	미 정

또 하나의 매직 더 개더링

마이크로프로즈사가 매직을 PC게임으로 만들기 위해서 2년간 노력하는 동 안 어클레임은 같은 시기에 매직 더 개더링을 PC게임으로 만들어 발표할 예정에 있다. 어클레임은 리얼타임 전략게임과 매직이라는 두가지의 게임방식을 접목시켜서 배틀메이지(BattleMage)를 디자인했다. 그리고 제작진들은 생물, 물품, 주문과 같은 매직 더 개더링의 게임요소들을 적용시켰고 카드로 직접 게임을 플레이하지 않지만 카드가 실제적으로 전장에서 나타나는 개체로 표현되는 추가 전술 레벨이 적용했다. 게이머는 리얼타임 전투에서

이들을 콘트롤하여야만 한다. 이 의미는 카드게임에서 언제나 이기는 승자라고 할지라도 PC게임의 디지털 전장에서는 항상 패배할 수 있기 때문에 게이머가 이전에 구사했던 매직 전략을 확신할 수 없다는 것이다.

아콘과 비슷한 요소가 첨가

만일 게이머가 일렉트로닉 아츠의 아콘을 플레이해 본 적이 있다면 이 의미를 이해할 수 있을 것이다.

이 게임은 듀얼과 캠페인 두가지 모드의 기능을 가지는데 듀얼모드는 플레이어가 생물, 주문, 마술, 물품같은 고유화된 요소들이 이용되는 소규모전투에서 상대편들과 싸우는 카드게임과 유사하다. 컴퓨터와의 대결이나 세명이상의 상대편들과의 대결은 시리얼, 모뎀, 랜 혹은 어떻게 작동할 것인지 아직 발표되지 않았지만 인터넷을 통해서도 플레이할 수 있다.

온라인상에서 게이머들이 이런 네트웍 전투를 즐기는 동안 정통 전략게이머들은 캠페인모드에 몰입할 것으로 보인다.

마이크로프로즈의 캠페인모드가 대결모드와 통합시킨 다른 차원의 어드벤처 테마를 가진 반면에 어클레임의 캠페인모드는 뉴월드 컴퓨팅사의 RPG게임인 마이트 앤 매직이 포함된 것처럼 보인다.

모험과 정복은 캠페인모드에서 중요한 활동이며 게이머는 여행하면서 마법 도구와 주문(예:매직 카드)을 모을 수 있으며 매직 세계의 90캐릭터를 만날 수 있다. 이런 만남들이 긍정적인 면에서는 도움이 될 수도 있지만 부정적인 면으로는 대결해야 하는 상황에 처하는 등의 상호작용을 야기시킨다. 서사적인 전투의 형식인 캠페인모드는 무작위으로 나타나기 때문에 플레이어는 질리지 않게 게임을 즐길 수 있다.

코론돌 대륙에서의 전투

설원에서 전투

확장팩도 따로 등장

수없이 다양한 카드들은 (The Heart Of Magic)이며 어클레임에 의하면 배틀메이지는 4번째 에디션에서 생물, 주문, 물품, 마술을 적용시켰고 앞으로 나올 미라지 확장세트에서는 추가적인 생물, 주문, 물품을 더할 예정이다. 그리고 이전에는 플레이해 본 적이 없던 전설적인 6명의 플레이어가 처음 게임에 제공될 것이며 확장팩에는 배틀메이지를 계속해서 플레이할 수 있게 해주는 캠페인모드의 새로운 미션과 부차적인 줄거리가 추가될 것이다.

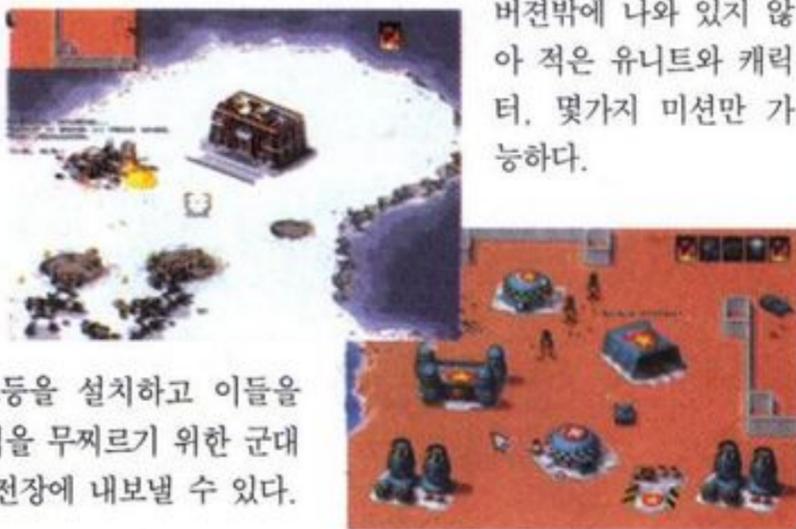
대결 세팅

실시간으로 생물체를 조정한다

제 7군단 (7th Legion)

전략 시뮬레이션	비전 소프트웨어	97년 초

뉴질랜드의 개발업체인 비전 소프트웨어가 제 7군단이라는 제목의 리얼타임 전략 시뮬레이션을 발표할 예정이다. 이 게임은 윈도 95용으로 제작되어 97년에 출시될 예정이며 애니메이터된 전술적 전쟁게임의 특징을 보여준다.

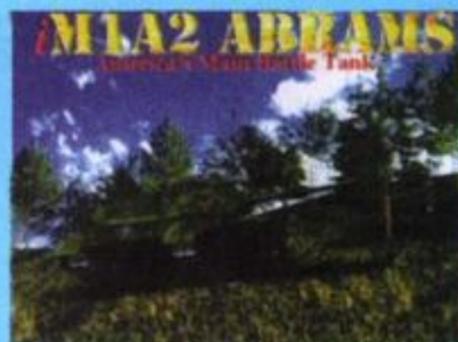
게이머가 아이콘을 클릭하여 통제센타, 병영, 차량 생산공장, 제작소등을 설치하고 이들을 이용해서 적을 무찌르기 위한 군대를 만들고 전장에 내보낼 수 있다.

그리고 다른 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임처럼 단독플레이나 모뎀, 네트워크 그리고 인터넷을 통해서 게임을 플레이할 수 있다.

게임은 아주 작게 만들어진 미니어쳐 모형같은 차량들이 나오며 게이머는 보통의 탱크와 큰 전차이외도 미사일 발사대를 위시한 멀티타입의 무기들을 지휘할 수 있다. 적병사는 적어도 C&C의 일반 병사들보다는 영리하며 적의 무기또한 강력한 위력을 가지는 유니트들이 등장할 예정이다. 현재는 알파버젼밖에 나와 있지 않아 적은 유니트와 캐릭터, 몇가지 미션만 가능하다.

iM1A2 에이브람스

시뮬레이션	인터랙티브 매직	97년 1월

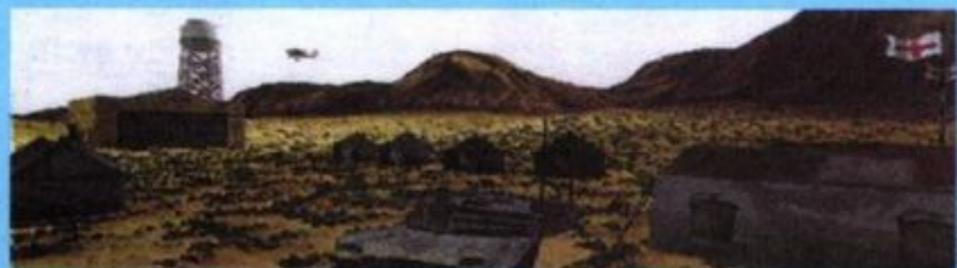
그동안 마이크로프로즈나 스펙트럼 홀로바이트가 탱크 시뮬레이션을 제작해왔다. 이번에는 인터랙티브 매직이 그 탱크를 다시 PC게임으로 제작했다. iM1A2 에이브람스에서는 게이머가 개인적으로 탱크를 조정하면서 포사수, 운전병, 지휘관의 역할을 맡아서 전투를 수행해거나 분쟁지역에서 다양한 임무 수행을 위해 탱크소대를 지휘해야 한다.

걸프만, 발칸반도, 러시아의 우크라이나 지방같은 분쟁지역에서 게이머가 마주치게 될 적들은 러시아의 T-90이나 BMP-2로 iM1A1와 견줄만한 강력한 상대이며 그들에 의한 장거리포 공격은 예사로운 일이 아니다. 이 게임은 각 탱크의

아주 세밀한 부분까지 표현할 수 있도록 SVGA를 지원하며 최신의 3D 스튜디오 프로그램을 사용해 실사에 가까운 모델링을 하였다. 또한 이쪽 방면의 전문가들에게 검증을 받아 사실성에 만전을 기했다. 게임에 등장하는 각 탱크의 제원사항, 최고속도, 조작법과 전투시에 지형위치 검색능력을 그대로 적용시켰다. 하지만 탱크소대를 지휘하는 것은 의외로 쉬워서 전술지도를 사용하여 가고자 하는 진로를 선택하고 속도만 설정해 주면 되고 측면이나 후방처럼 방어하기 힘든 부분을 위해서 소대의 배치를 바꿔줄 수 있다.

아머드 피스트 2

시뮬레이션	노바로직	97년 1월 예정

지난 해 많은 인기를 끌었던 탱크 시뮬레이션 게임 중 하나였던 아머드 피스트의 속편이 나올 예정이다. 이 최신 게임은 복셀 스페이스 2 기법을 도입하여 노바로직의 특허인 복셀 엔진을 한층 업데이트 시켰으며 걸프전때 사막의 폭풍 작전에 투입되었던 제너럴 다이나믹스의 에이브람스 주력전차 M1A1의 특징이 잘 나타나 있다.

픽셀은 2D 그래픽의 요소인 반면에 이 복셀은 3D 그래픽의 요소이며 평면의 폴리곤으로 이루어진 세계와는 달리 복셀의 세계는 작은 레고블럭이 아닌 실사에 가깝고 각각의 작은 요소들은 자체적인 형태와 지역, 공간 그리고 물질의 특성을 가질 수 있다. 복셀은 특히 평탄하지 않은 모델링, 사실적인 지형과 지형의 고저를 표현하기에 좋으며 기존의 텍스처 맵핑 폴리곤을 뛰어넘는 확실한 장점을 지니고 있다. 그러나 복셀기법을 이용해서 물체를 보다 효과적으로 움직이게 하는 데까지는 진척되지 못하고 있어서 아머드 피스트 2는 폴리곤에 기초로 한 차량과 복셀 지형을 혼합하였다. 복셀 스페이스 2는 보다 고차원적인 해상도와 더 나은 복셀 요소를 가능케 해준다. 전편처럼 아머드 피스트 2는 시뮬레이션과 탱크액션의 전략적 요소를 가미한 위게임의 혼합형이다.

아미 맨(Army Men)

전략 시뮬레이션	스튜디오 3DO	97년 4월

3DO게임기의 뼈아픈 실패이후 3DO사가 처음으로 출시할 아미 맨(Army Men)은 앞으로 3DO사가 새로이 나아갈 방향을 제시해 주고 있는 게임이다. 이 게임은 커맨드 컨커나 워크래프트2와 같은 장르인 리얼타임 액션 전략 전쟁게임이며 앞으로 나올 3DO의 모든 타이틀처럼 아미 맨은 다이렉트X를 이용하는 윈도95전용 게임이다.

아미 맨은 착한 군대인 녹색 플라스틱군과 나쁜 군대인 황토색 플라스틱군으로 나뉘어진 이상한 세계가 그 배경이 된다. 플라스틱 군인은 총을 쏠 때마다 옛날에 유행했던 플라스틱 군인의 포즈를 취하며 모든 유니트가 플라스틱이라는 특징을 의도적으로 드러내기도 한다. 게임의 배경은 사막, 늪, 눈이 덮인 높은 산과 같은 지역들이며 게이머는 탱크나 헬기가 포함된 6가지의 차량 중에서 하나를 선택하여 직접 조정하며 공격이나 방어를 하기 위해서 7가지 다른 종류의 부대를 전략적으로 배치할 수 있으며 다른 전략 액션 게임처럼 플레이어가 무엇을 하도록 지시하면 부대는 그 명령을 수행한다. 대원들은 뛰어난 인공지능을 가지고 있어서 목표를 공격할 수 있는 병력이 모일 때까지 기다렸다가 공격을 가한다.

맥용 게임이 PC게임으로

시빌라인 X

장르 3D		제작사 메가 미디어
유통사 K.S CORPORATION(02-3142-6143)		
97년 1월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱, 마우스 지원
윈 95	8메가 이상	미 정

매킨토시 게임개발사로 유명한 번지 소프트웨어가 윈도95용으로도 발표한 마라톤 2 듀란달이 내달 국내에 정식으로 출시될 예정이다. 매킨토시용으로는 이미 제3탄인 마라톤 인피니티까지 나왔지만 마라톤2와 비교해서 시나리오이외에는 크게 달라진 것이 없다.

1편에서는 우주전함 마라톤에 침입한 외계인을 처부순다는 내용이였지만 2편에서는 반대로 부대를 이끌고 이 외계인의 본거지로 쳐들어가는 내용이다.

둠스타일의 게임이기는 하지만 보다 잘 짜여진 스토리의 결합이 강점인 게임이며 둠처럼 적을 무찌르고 버튼을 누르는 것만으로는 게임을 클리어할 수 없고 컴퓨터 터미널이 제공하는 정보에 따라 임무를 수행해야만 다음 레벨로 넘어갈 수 있다.

게임 진행중에 소대 규모의 전투원들이 출현하여 같이 싸워줄 때도 있지만 그들을 콘트롤할 수는 없다.

주의하라! 저들을 쏘면

처음 게임을 시작하면 권총 하나밖에 가지고 있지 않지만 진행해 나가면서 보다 강력한 무기를 가질 수 있다. 도중에 게임을 세이브하기 위해서는 특수 터미널을 찾아내야만 하며 생존을 위해서는 몇군데에 배치되어 있는 에너지 공급기와 산소 공급기를 찾아야만 한다.

게임 화면의 왼쪽하단에 있는 레이더를 보면 상대방 위치를 파악해서 그것이 적(적색)인지 아군(녹색)인지를 알 수가 있다

486/66.8MB이 기본사항이긴 하지만 부드러운 게임의 진행을 위해서는 펜티엄/133.16MB의 사항이 필요한 게임이다.

SUPER HI-RES 기술로 제작한 게임

DEADLAM

장르 액션		제작사 GT INTERACTIVE
유통사 K.S CORPORATION(02-3142-6143)		
97년 1월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱, 마우스 지원
도스, 윈 95	8메가 이상	미 정

지구를 침공한 에일리언을 제거하라!

우주 항모 BEDLAM은 우주 탐사 임무를 마치고 지구로 귀환 하고 있었다. 10년 만에 돌아가는 지구를 그리워하며 모든 승무원 들은 상기된 마음으로 지구로의 귀환에 즐거워 하고 있었다.

그러나 즐거움은 잠시뿐 뜻하지 않게 지구로부터 에일리언의 공격으로 부터 구조해 달라는 구조 요청 신호를 받게 된다. BEDLAM의 함장은 최신의 전투 로봇을 이용하여 에일리언과 일대 결전을 벌이기로 한다.

이 게임은 사용자가 주인공이 되어 전투 로봇을 조종하여 지구를 점령하고 있는 에일리언과 에일리언이 만들어 놓은 시설들과 무기를 파괴하여야 한다.

BEDLAM

SUPER HI-RES 기술을 이용하여 화면의 스크롤과 캐릭터들의 움직임이 3D로 랜더링 되어 있다.

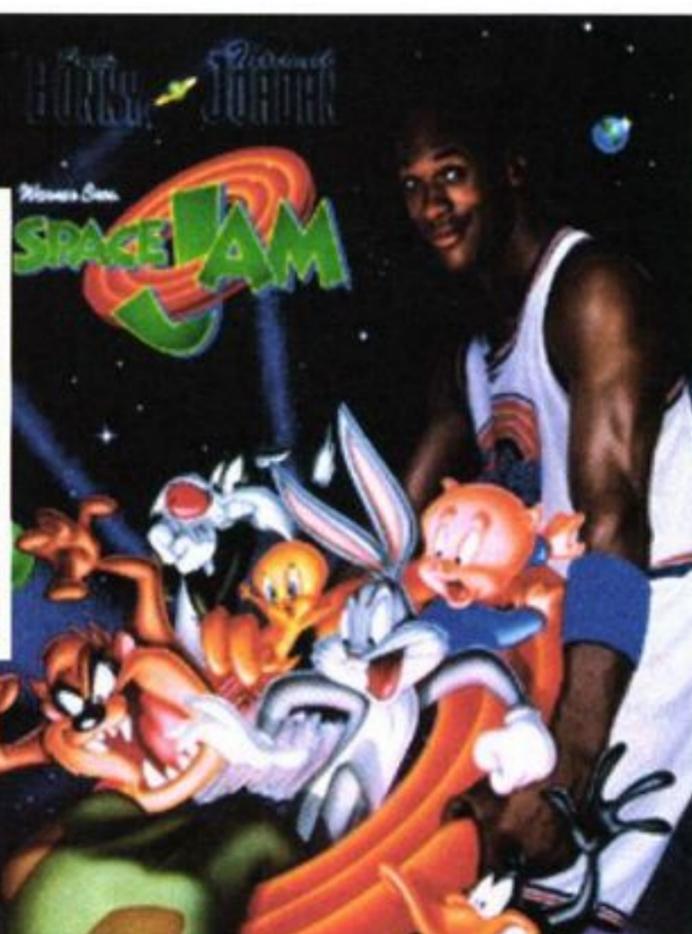
무기 시스템은 사용자가 원하는 무기를 탑재하여 각각의 무기를 최대한으로 사용하기 위한 것으로 무기의 종류는 15가지이며 각 무기마다 탄환의 수량이 제한되어 있으므로 탄환의 수량에 신경을 써야 한다.

한번에 장착할 수 있는 무기는 최대 7가지이며 무기의 선택은 자유롭다. 게임은 6개의 레벨로 나뉘어 있으며 1레벨은 1개의 도시 블럭을 탈환하면 되며 2레벨 부터는 각 5개의 도시 블럭을 탈환해야 한다.

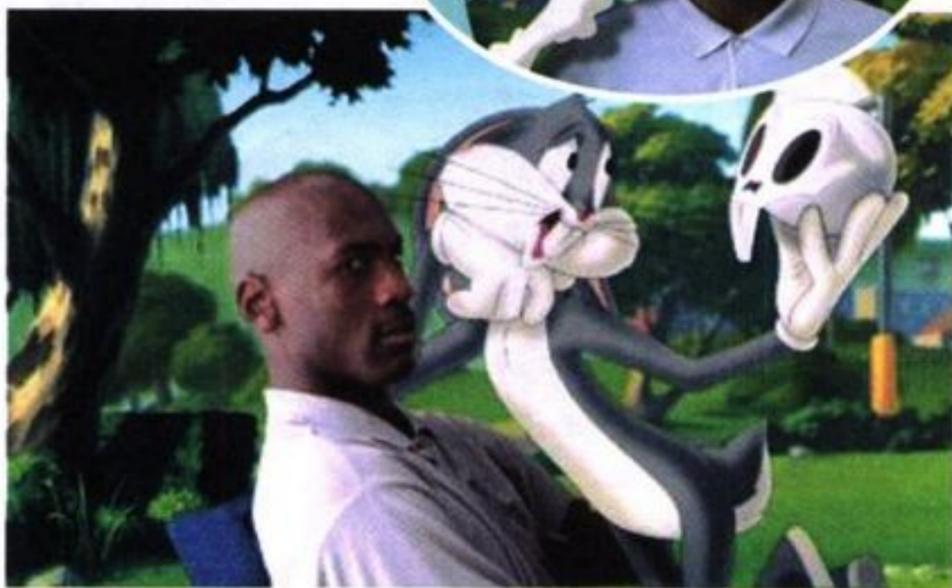
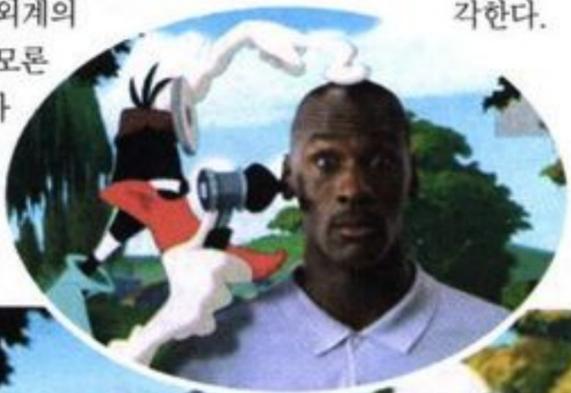
게임으로 도전하는 농구황제

스페이스 잼
(Space Jam)

장르	액션 어드벤처	제작사	어클레임
유통사	삼성영상사업단(02-3458-1313)		

97년 1월 예정	486 이상	마우스 필수
윈 3.1, 95	8메가 이상	미 정

농구황제의 등장

마이클 조단이라면 모르는 사람이 없을 것이다. NBA사상 유례없는 득점 제조기인 마이클 조단이 2번째로 게임에 출연해 화제를 모으고 있다. 그가 출연하는 게임은 다름아닌 「스페이스 잼」. 「마이클 조단 인 플라이트」에 이어 2번째 작품이다. 「스페이스 잼」은 원래 영화와 게임이 동시에 제작된 것으로 마이클 조단이 만화 캐릭터로 등장하여 지구의 애니메이션 스타들을 납치하려는 외계인을 물리치기 위해 승부를 벌인다는 내용이다.

게임의 스토리를 살펴보면 지구에서부터 몇 십광년 떨어진 외계의 한 혹성에 위치한 놀이동산 모론 마운틴의 두목 스와크 해머가 지구의 만화 주인공들을 납치하여 자신의 노예로 삼으려는데에서 게임은 시작된다. 두목의 명령에 따라 외계인 너드럭스들은 지구로 와 벅스바니와 친구들을 위협하게 되며 이들로부터 벗어나기 위해 루니튠즈는 꾀를 내어 농구 시합을 제의한다. 여기에서 이기면 무사하지만 지면 외계인의 노예가 될 운명에 놓인 벅스바니 일행들. 그러나 너드럭스들은 남의 실력을 흡수하는 능력이 있어 NBA의 찰스 버클리, 패트릭 유잉 등의 실력을 빨아들여 몬스터 팀으로 변신한다. 뒤늦게야 적의 실체를 알아챈 벅스는 도움이 필요하다고 생각한다.

이제 농구 스타들이 실력을 빼앗겨 의지할 곳이 없는 바니 일행은 농구계를 은퇴하고 야구선수로 변신한 마이클 조단을 납치하게 된다. 마이클 조단은 이 사정을 알게 되어 돕기로 하지만 이들의 실력은 형편없는데...

액션과 어드벤처가 혼합된 복합 장르

게이머는 캐릭터로 등장하는 마이클 조단과 박스버니를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 외계인 일행인 스와크 해머도 선택해 게임을 진행할 수 있다. 게임에서 루니툰스를 선택하면 게이머는 오리친구 대피덕을 이용, 제한된 시간내에 농구화와 유니폼을 찾아내 마이클의 파워 레벨을 높혀야 한다. 게임은 3 ON 3 게임과 2 ON 2 방식 중 하나를 택하여 게임을 할 수 있으며 네트웍 플레이도 지원한다. 게임 중간중간에는 선수 교체와 투니툰스와 함께 간단한 아케이드 게임을 즐길 수 있다.

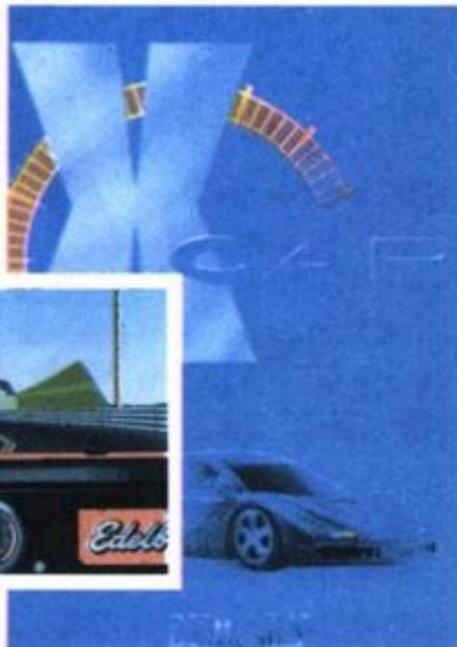
게임에는 마이클 조단과 더불어 만화 주인공 「박스 버니」와 코믹 연기를 하며 NBA의 스타들인 찰스 버클리, 패트릭 유잉, 숀 브레들리 등이 외계인의 분신으로 출연함으로써 게임의 재미를 배가시킨다. 현재 「스페이스 잼」은 워너 브라더스와 관계를 가지고 있는 어클레임이 직접 게임을 제작하며 영화, 게임, 음악 등이 화려하게 구성되어 있다.

X-CAR

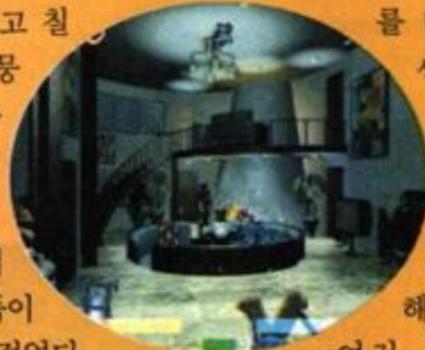
아케이드 | 버진 | 미정

레이싱 게임은 컴퓨터가 널리 보급되면서 대중적인 장르로 그 위치를 잡아가고 있다. 모나코 GP와 폴 포지션와 같은 초창기의 시도작을 필두로 하여 레이싱 장르는 게임 장르중에서 성공한 장르의 하나로 떠올랐다.

X-Car는 베데스다사와 버진사의 실험적인 레이싱게임으로서 니드 포 스피드처럼 실제로 존재하는 스포츠카가 아닌 플레이어가 전에는 본적이 없는 스타일과 스피드를 자랑하는 15대의 혁신적인 하이테크 차들이 등장한다.

이 게임에서는 차종의 스탠다드형으로도 플레이어는 시속 300Km가 넘는 속도의 모터 레이싱카의 느낌을 생생히 느낄 수 있으며, 플레이어가 한계를 벗어나지 않는 범위안에서 차의 모든 부분을 개조하여 성능을 향상시킬 수 있지만, 이렇게 개조한 차는 시합에 임하기전에 집중적인 주행 테스트가 필요할 것이다.

형사 만득이와 칠득이 (Firo & Klawd)

아케이드 | 인터랙티브 스튜디오 | 발매 중

시내에서 매신저로 일하는 고양이 칠득이(klawd)는 어느날 우연히 자기가 운반하던 짐이 많은 현금이라 걸 알게 되고 칠칠맞게도 지폐 한 뭉치를 슬쩍한다. 한편 한뭉치가 빈 현금 가방을 받은 갱의 두목은 화가 머리 끝까지 올라 칠득이의 목에 현상금을 걸었다. 더우기 칠득이가 훔친 돈은 위조지폐였던 것이다. 그 돈으로 칠득이는 그 돈을 들고 무기가게에 가서 총을 구입해 나온다. 불운하게도 그 가게에서 총을 고르고 있던 오랑우탄 형사 만득이(Firo)는 계산대에서 칠득이가 낸 위조 지폐를 거스름돈으로 받고는 화가 나, 바로 칠득이를 찾아 가게를 나선다.

만득이가 칠득이를 부르는 순간 갱들이 가득 탄 차가 무기 가게를 향해 미사일을 날리고 그 둘을 향해 총을 쏘며 지나 간다. 어쩔 수 없이 사건의 해결을 위해 칠득이를 데리고 다녀야 하는 형사 만득이.

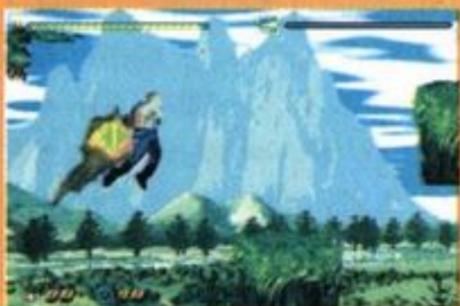
칠득이는 귀신처럼 만득이의 뒤를 따라 다니며 갱들과 싸워야 한다.

게임 진행은 귀신 같이 붙어 다니는 만득이와 칠득이 중 한 명을 선택해 위험으로 가득찬 여러 레벨을 거치면서 NEW YAK의 한편에서 다른쪽으로악당 두목이 살고 있는 변두리의 대 저택까지 찾아가야 한다. 현상금이 걸린 칠득이 때문에 곳곳에서 악당들이 나타나며 이들과 거리에서 총격전을 벌이며 살아 남아야 한다.

크리스탈 맵

아케이드 | 패밀리 프로덕션 | 미정

인류의 발전에도 불구하고 지구를 떠나 자이언 행성으로 이주해야만 했던 사람들은 다시 지구로 돌아갈 희망을 안고 자이언 행성에 정착해 가지만 자신들이 떠나온 지구는 사람들 머리 속에서 조금씩 조금씩 잊혀져 전설 속으로 사라져 갔다.

여러 세대를 거쳐 많은 시간이 흘러가는 동안 일부 사람들에 의해 전설 속으로 사라져 간 지구를 찾기 위한 연구는 계속 이루어져 갔다. 하지만 렌트리 박사가 소장하고 있던 크리스탈 맵에서 잃어버린 다섯 개의 크리스탈이 없이는 지구라고 하는 행성이 위치한 태양계로 갈 수 있는 길을 알 수가 없었다. 그러던중 렌트리 박사에 의해 다섯 개의 크리스탈이 있는 위치가 밝혀지고 사람들이 크리스탈을 찾아 길을 떠났다.

하지만 그 곳까지는 험난한 산과 숲을 지나고 주변에는 많은 위험이 도사리고 있었기에 크리스탈을 찾아 떠났던 사람들 중에 돌아온 사람은 아무도 없었다. 한편 렌트리 박사의 아들 로이드는 아버지로부터 지구의 운명을 간직한 채 사라진 크리스탈을 찾아올 것을 부탁 받게 되고 멀고도 험한 여정을 떠난다.

SAF (Secret Armored Force)

아케이드 | 패밀리 프로덕션 | 미정

S.A.F (Secrete Amored Force)는 아기자기한 피와 기티나 애올의 모험과는 달리 일루전 브레이즈나 인터럽트 같은 메카닉 아케이드이다. 그런데 인터럽트 같이 액션성이 강하기보다 슈팅성을 강조했다.

명과 과학이 발달한 미래에 인류는 자신의 실리를 찾기위해 과학의 힘으로 바이오로트라는 유전자 조합체를 만들었다 이유전자 조합체에 이성적으로 완벽한 인공체를 부여함으로써 인간들은 바이오로트에 지배체제를 넘기고 자기의 이익을 챙기기 시작하였다. 그렇게 됨으로써 문명과 자연은 파괴되기 시작하였다. 바이오로트는 인간들에게 신뢰를 잃기 시작하면서 이성과 감성을 통일한 평균화된 인간생성을 계획하기 시작하였다

그런데 평균화된 인간생성을 GIAX 라는 컴퓨터가 결정하게 되어있었다. 그것에 모순점을 느끼고 이미 황폐화된 사회에 불만을 느낀 소수의 사람이 바이오로트에 대항하기 위한 비밀단체를 만들기 시작하였다 그단체를 SAF 라고 하였다.

SAF 라는 단체가 생길걸 알게 된 바이오로트는 단체를 해체시키기위한 준비를 하던중 SAF에서는 시험용 전투로봇을 만듦으로써 아직 시험단계이지만 바이오로트와 대항하게 된다.

POWER ACTION

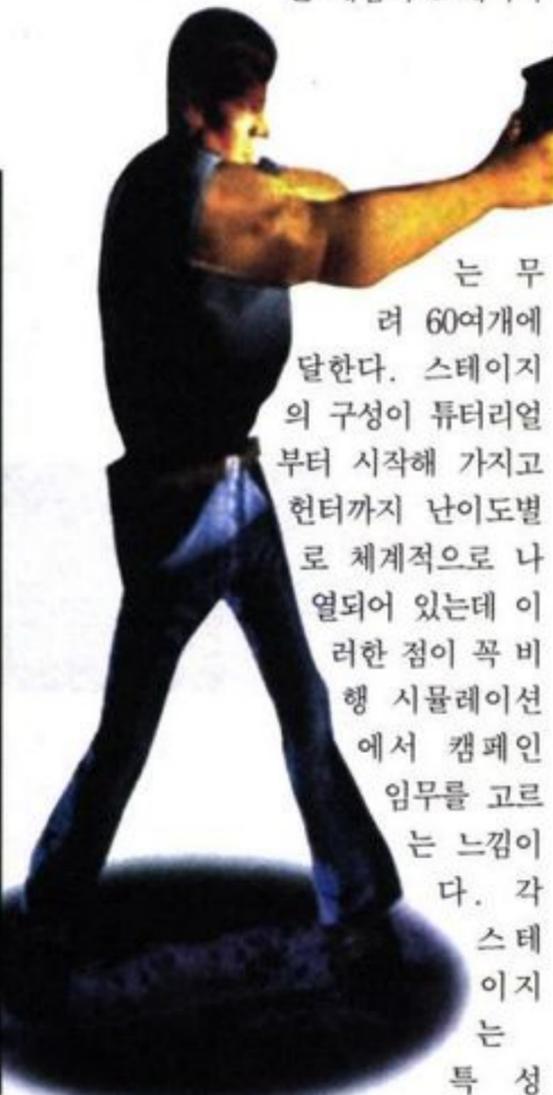
헌터 헌티드는 제목답게 게이머는 인간 사냥꾼과 쫓고 쫓기는 결투를 하게 된다. 게임의 주인공 제이크는 21세기에 살아남은 유일한 인간이다. 마지막 인간을 제거하려는 인간 사냥꾼 가라데 덴의 마지막 추격이 시작된다. 게임의 모드에 따라서 얼마든지 게이머가 가라데 덴의 입장도 될 수 있다. 특히 재미있는 점은 두 캐릭터가 사용하는 무기나 테크닉이 달라서 각기 다른 묘미를 느낄 수 있다. 또 한가지 특징은 바로 모뎀 플레이를 지원한다는 것이다. 윈도 95의 편리한 네트웍 체계를 바탕으로 하여 데스 매치 모드나 협력 체제의 경기를 벌여보면 3차원 아케이드 게임에서 느껴보지 못한 액션 아케이드 게임의 참맛을 느껴볼 수 있다.

시에라가 액션 아케이드 시장까지 손아귀를 뻗친다!

헌터 헌티드 (Hunter Hunted)

이번에 시에라에서 헌터 헌티드를 기점으로 한 액션 아케이드 시장 진출을 계기로 윈도우즈 95에서도 액션 아케이드 게임의 참 묘미를 즐길 수 있다.

시에라의 펑크 스타일의 새로운 로고가 돋보인다

스테이지 구성에 관하여

본 게임의 스테이지는 무려 60여개에 달한다. 스테이지의 구성이 튜터리얼부터 시작해 가지고 헌터까지 난이도별로 체계적으로 나열되어 있는데 이러한 점이 꼭 비행 시뮬레이션에서 캠페인 임무를 고르는 느낌이다. 각 스테이지는 특성있게 제작되어 있다.

물론 미로처럼 되어 있는 스테이지를 통과하는 것은 비슷하다. 하지만 처음에 알려주는 브리핑 사항을 제대로 숙지하지 않고서는 스테이지 클리어가 불가능하다. 플레이어의 최종 목적은 〈EXIT〉라고 씌어 있는 출구를 통해 빠져나가야 하지만 복잡하게 연결된 미로 속을 헤매다 보면 처음으로 돌아오기 일쑤이다. 특히 아무리 출구를 찾아다닌다고 해서 출구가 나오는 것이 아니다. 예를 들어 중간 미션에 보면 틈새가 열리는 순간에 발전소를 파괴해야 하는 스테이지가 있다. 이 스테이지 중간에 보면 커다란 피스톤이 돌아가는 발전소가 있다. 그 옆에는 적들이 있기 때문에 대부분의 게이머들은 적들부터 사살하곤 한다. 그러나 브리핑 말대로 틈새가 열리는 순간에 적을 사살하면서 발전소를 파괴해야만 한다. 이러한 타이밍이 맞지 않으면 이번 미션은 그대로 수포로 돌아가게 된다.

메인메뉴

아마도 성질 급한 게이머라면 그냥 적부터 사살하겠지만 이때에는 잠시 적에게 총알을 맞더라도 몸으로 버티고 있어야 한다.

즉 이러한 식의 어려운 작업이 끝없이 나온다. 게임의 스타일은 어떻게 보면 참으로 간단해 보일지 모르지만 막무가내로 진행하다가는 꼼짝없이 적의 함정에 끌려 들어가게 된다. 따라서 전략 시뮬레이션 게임 이상으로 두뇌 회전을 빠르게 해야만 정해진 시간 안에 정상적으로 게임을 클리어할 수 있다.

▶키조작 안내

〈화살표키〉 플레이어의 방향을 조정한다
〈CTRL〉 현재 설정된 무기를 발사한다
〈Z〉 아무런 무기가 없다면 이 키를 눌러 맨주먹으로라도 싸워야 한다.
〈SHIFT〉 점프를 한다. 헌터 헌티드에서의 점프는 대단히 중요한데, 점프를 하여 절벽을 뛰어 넘기도 해야 하며 위에 있는 파이프 관을 잡고서 움직이기도 해야 한다
〈X〉 웅크리는 자세를 취하면서 적의 공격을 회피하는 액션을 구한다
〈Page Up〉,〈Page Down〉 현재 갖고 있는 무기를 차례로 바꾼다

게임에 등장하는 무기들

Ninja Star

흔히 닌자들이 사용한다는 표창을 말하는 것이다. 사용 거리는 길지 않지만 가까운 거리에 있는 적의 움직임을 순간적으로 멈추게 할 수 있는 기능이 있다.

Grenade

이 무기는 수류탄이다. 일반 수류탄처럼 핀을 뽑은 다음에 던지면 어디론가 굴러가다가 폭발을 한다. 그런데 화력이 너무 세서 근처에 있다가는 플레이어 자신도 피해를 입을 수 있으니 먼 거리에 피해 있는 것이 유용할 것이다. 적들에게 사용하기에는 폭발하는 시간이 너무 길기 때문에 시설물 파괴 등에 이용하면 효과적일 것이다.

Pistol

일반 권총을 말한다. 전후좌우 어디든지 쏠 수 있으므로 상당히 편리하게 이용할 수 있다. 한 두 방에 일반 적들을 제거하기는 어렵지만 탄알을 구하기가 쉬워서 반영구적으로 사용할 수 있다.

Shotgun

흔히 산탄총이라고 불리는 이 총은 미국 경찰들이 쓰는 레밍턴 장총과 비슷한 총이다. 일반 피스톨 권총보다는 화력이 센 편이고 중간 정도의 화력을 자랑해 다양한 용도로 이용이 가능하다.

Rocket Launcher

이동용 로켓 발사 무기이다. 게임의 주인공인 제이크가 가질 수 있는 무기중 가장 파워풀한 무기이며, 근접해 있는 어떤 적도 한 번에 몰살시킬 수 있는 화력을 지니고 있다.

Ammo Clip

만약 총을 쏘다가 탄약이 떨어지게 되면 주먹으로 밖에 적과 싸울 수밖에 없다. 이때에 나타나는 탄창은 여간 반가운 아이템이 아닐 수 없다. 이 탄창은 미로 곳곳에 떨어져 있으며, 모아 두면 자동으로 총알이 늘어난다.

Plasma

악마인 가라데 덴이 필요한 무기이다. 이 플라즈마는 그가 사용하는 전자 채찍의 힘을 강화시켜 주는 역할을 한다. 만약 2인 플레이 시에 가라데 덴을 사용하는 플레이어가 있다면 이 플라즈마를 꼬박꼬박 챙겨 두기 바란다. 플라즈마가 충분히 보급되면 그의 채

폭발 모습은 정말 장관이다

찍은 상상을 초월할 정도의 강도를 갖게 된다.

Shotgun Shells

이 아이템은 산탄총에 들어가는 총알 칩이다. 기존에 있던 총알보다 훨씬 강력한 파워를 발휘할 수 있는 이 쉘을 이용하면 중거리에서도 적들을 무력화시킬 수 있다.

Rockets

로켓 런처만 가지고 있다고 해서 로켓을 발사할 수 있는 것은 아니다. 이 로켓 탄알이 준비되어야만 비로소 로켓을 효과적으로 사용할 수 있게 된다. 이 로켓 탄알은 흔히 보이는 물건은 아니지만 깊은 미로 등에 숨겨져 있으므로 잘 찾아보아야 한다.

각종 설치물들에 대하여

Dart

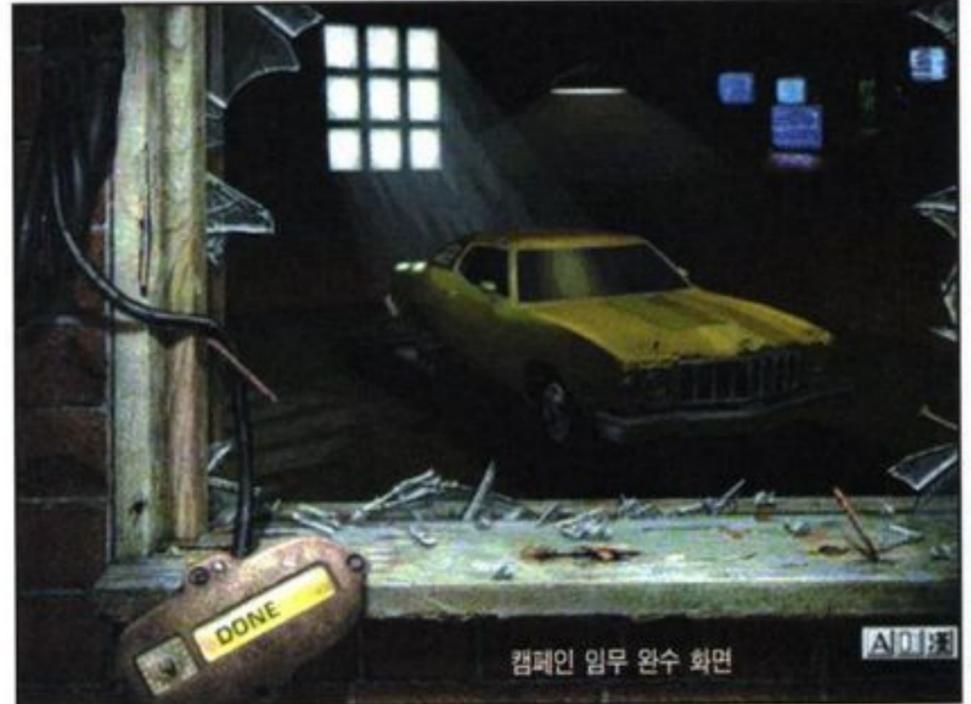
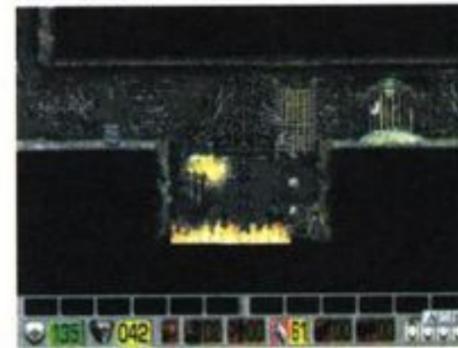
이 무기는 인명 살상용 무기로서 매우 빠르게 나아간다. 특히 물체를 밟게 되면 자동으로 사방으로 튕겨나가면서 주위에 있는 플레이어나 적들에게 피해를 입힐 수 있다.

Catapult

일종의 곡사포 같은 물체로서 근처에 있는 발판을 밟게 되면 공중을 향해 물체가 발사된다.

Trap Door

주위를 움직이다가 문을 잘못 통과하게 되면, 위에서 쇠창살이 떨어지게 된다. 만약 플레이어가

캠페인 임무 완수 화면

불덩이에 빠지지 않도록 유의하자

그 주위에 있다가 창살에 꽂히게 되면, 에너지 게이지가 엄청나게 닳는 것을 볼 수 있을 것이다.

Electric Fence

일종의 전자 충격 장치로서 가능한한 근처에 접근하지 말기를 당부한다. 주로 은닉되어 있으므로 괜히 부딪히다가는 감전되어 에너지를 잃게 된다.

Fire

활화산 같이 타오르는 불덩이는 플레이어를 꼼짝 못하게 하기에 충분하다. 주로 언덕 아래에 있는 파이어에 피해를 입지 않기 위해서는 천장에 달려 있는 파이프에 대롱대롱 매달려 지나가야 한다.

Oil Barrel

주로 천장에서 떨어지는 기름은 큰 폭발을 만들어낸다. 기름 덩어리에다가 괜히 로켓 같은 무기를 쏠 경우는 더욱 큰 폭발을 일으켜서 플레이어까지 피해를 입을 수 있게 된다.

Piston Pendulum

천장에 대롱대롱 매달려 있으면서 시계추처럼 움직이는 이 장비는 플레이어를 향해 기관총을 쏘아댄다. 피해다니기보다는 멀리서 산탄총을 이용해 사전에 제거하는 편이 낫다.

POWER ACTION

PC판 리지 레이서 2

스크리머 2

예전의 버진 사의 스크리머 1을 해 본 게이머라면 그 감동을 잊지 못할 것이다. 그 이유는 바로 오락실용 릿지 레이서를 그대로 PC에 이식했다고 해도 과언이 아닐 만큼 특유의 박진감이 넘쳤기 때문이다. 그러한 스크리머가 드디어 2편으로 되돌아왔다.

분명 1편에서 여러 가지 코스 문제나 게임 구성면에서 아쉬운 점을 남겼던 스크리머가 이제는 당당하게 새모습을 갖추어 전세계 게이머 앞에 올라선 것이다. 아마도 97년 상반기 레이싱 게임 시장에 대히트를 기록할만한 새로운 요소를 많이 첨가했기 때문에 레이싱 매니어들에게 있어서는 더없이 좋은 기회가 아닐 듯 싶다.

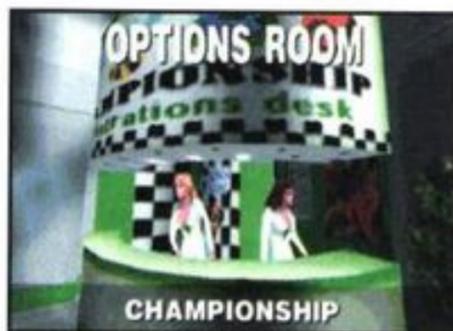
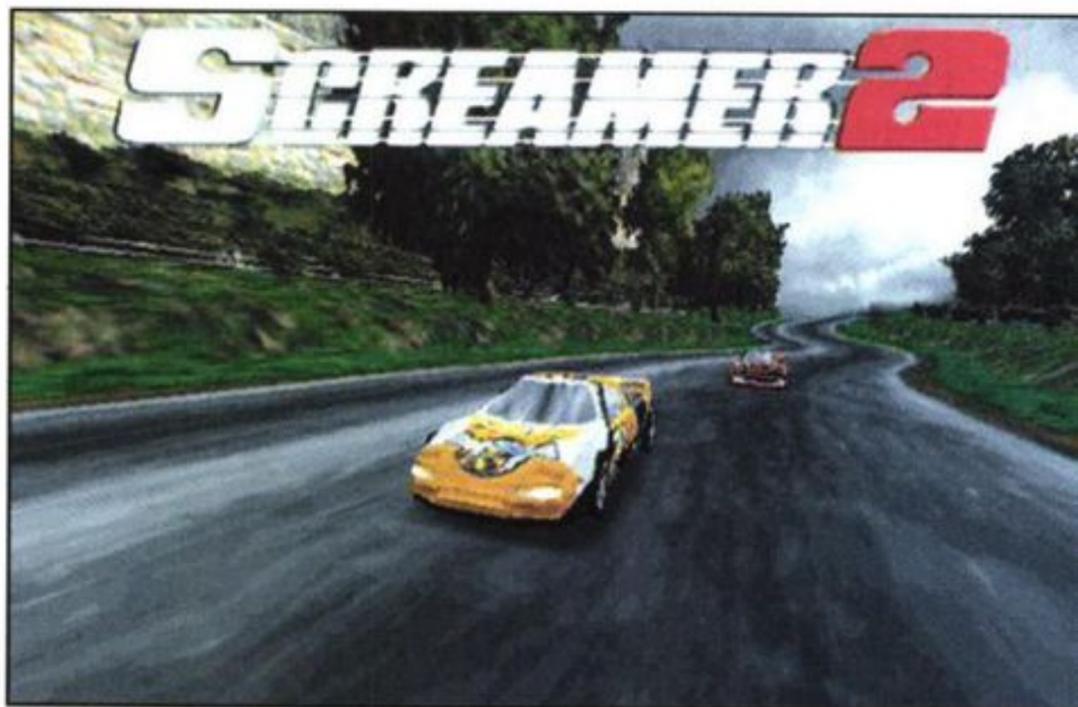
▶키조작 안내

↑	액셀레이터
↓	브레이크
←	좌회전
→	우회전
〈F1〉	풀 스크린 모드로 전방 시야만 보여준다
〈F2〉	차량 내부에 탑승해서 전방을 바라본 화면으로 계기판이 함께 나타난다
〈F3〉	차량 앞의 본네트가 보이면서 전방 시야가 보인다
〈F4〉	전영적인 3차원 카메라 모드로 외부에서 촬영한 모습이다

레이싱 차량 선택

다른 레이싱 게임 들과의 비교

스크리머 2와 비교해볼 수 있는 레이싱 게임들은 참으로 많다. 우선 예전의 그렘린 사가 출시한 페이탈 레이싱을 들어보자. 페이탈 레이싱에서 풀 옵션으로 그래픽을 해상도를 올린다고 하더라도 고해상도의 스크리머 2를 따라가지 못한다. 하지만 페이탈 레이싱에서는 점프대나 360도 같은 짜릿한 이벤트가 많이 첨가되어 있다. 이에 스크리머 2는 그래픽이나 사운드 같은 게임의 외부적인 면에서 볼 때에 우수한 편이나 게임 내용이 약간 진부한 편이다.

그리고 메가레이스 2와 비교해보면 그래픽에 있어서는 막상막하라고 할 수 있다. 왜냐하면 메가레이스 2 역시도 3차원으로 랜더링한 그래픽 기법을 사용하였으며, 스크리머 2 역시도 폴리곤과 텍스처 맵핑이라는 새로운 기법을 사용한 그래픽을 제공하기 때문이다. 하지만 스크리머 2는 정통 레이싱 게임을 표방하고 있는 반면에 메가레이스 2는 레이싱 게임에 슈팅 게임의 요소를 첨가한 게임이다. 따라서 둘을 동종의 레이싱 게임으로 취급하여 [illegible]

게임모드 선택

약간의 무리가 따른다고 하겠다.

그러나 스크리머 2는 정통 레이싱 게임을 표방하고 있는 반면에 메가레이스 2는 레이싱 게임에 슈팅 게임의 요소를 첨가한 게임이다. 따라서 둘을 동종의 레이싱 게임으로 취급하여 비교하기에는 무리가 따른다고 하겠다.

끝으로 세가의 데이토나 USA와 비교를 해보도록 하겠다. PC용으로도 이식되어 곧 출시될 것으로 전망되는 데이토나 USA는 [illegible] 기법을 완벽히 활용한 3차원 레이싱 게임이라고 할 수 있다. 등 전세계 게이머들에게 가장

많은 사랑을 받은 게임이다

이에 도전하는 스크리머 2는 약간 릿지 레이서 스타일을 표방하여서 그런지 3차원적인 냄새는 그다지 많이 나지 않는다. 약간 2차원적 요소가 포함된 3차원 게임이기 때문에 아케이드 성을 많이 포함하고 있다. 그러한 점은 순위 경쟁보다도 게임 중 의외의 요소에 의해 게임의 승패가 결정될 가능성이 높아지게 되는 재미있는 결과를 낳을 것이다.

차량 구동 방식에 대한 이해가 가장 중요하다

사실 스크리머 2는 다른 레이싱과는 크게 다를 바가 없어 오히려 게임을 진행하기가 쉬운 편이다. 그러나 차량 구동 방식을 제대로 이해하지 않고서는 게임 중에 낭패를 보기가 쉽다. 차량을 선택할 때에 보면 최고 속도가 나오면서 그 아래 차량의 구동 방식이 표시되어 있다. 구동 방식은 크게 3가지로 나뉘어 지는데, FWD, RWD, 4WD가 그 예이다.

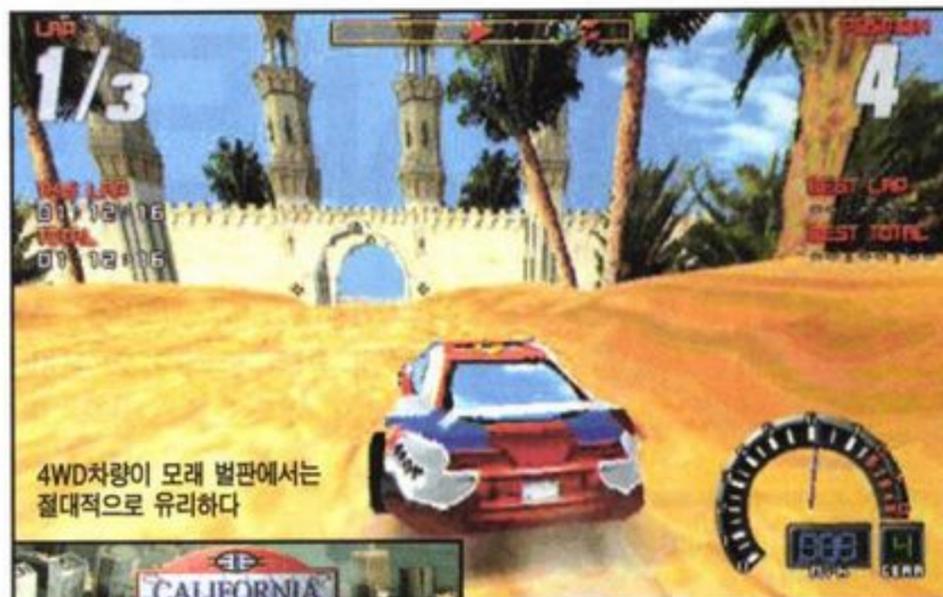
FWD는 전륜 구동 방식 차량으로서 국내에서는 현대자동차 차량이 대부분 이 구동 방식을 사용한다. RWD방식은 후륜 구동 방식인데 세계적인 차량들이 많이 사용하는 방식이다. 게임에 등장하는 포르쉐가 바로 RWD 방식을 사용한다. 4WD 방식은 주로 지프형 차량들이 쓰는 방식으로 4개의 바퀴가 한꺼번에 움직이는 방식이다. 그런데 게임을 보면 크게 3가지 코스가 존재하는데 각기 노면 상태가 다르다. 그런데 이집트 같은 모래 벌판에서 RWD 방식 차량으로 주행하다가는 움직이는 것조차 불가능하다. 뒷바퀴에 너무 힘이 몰려 있어 앞바퀴는 상대적으로 무게 중심이 쏠리지 않는다. 이럴 경우 모래 벌판 같은 코스에서는 부드러운 회전이 불가능하고 계속 뒤로 미끌어지기만 한다. 그렇기 때문에 이집트 코스에서는 4WD 같은 4륜 구동 차량이 절대적으로 유리하다고 할 수 있다. 물론 이집트 코스에서 FWD 방식을 채용한 차량의 레이스가 불가능한 것은 아니다. 하지만 뒷바퀴에 무게가 배분이 안되어 차량이 서서히 미끌어지는 현상이 일어나서 파워 있는 레이스를 벌이기가 힘들다.

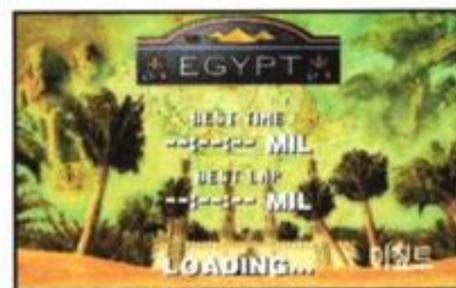
그러나 반면에 캘리포니아와 같은 일반 아스팔트 노면에서 4WD를 사용한다는 것은 낭비일 수밖에 없다. 물론 여기서도 차량 미끄러짐 현상은 방지할 수 있으나, 기동력이 떨어지기 때문에 스피드한 경기를 펼칠 수 없다. 이러한 아스팔트 노면에서는 FWD 차량이 절대적으로 유리하다. 왜냐하면 차량이 앞에 무게중심이 쏠려

있어 가볍게 튀어 나가면서 커브 등에서 자유로이 회전을 할 수 있기 때문이다. 게임을 진행하는 데 있어 RWD 차량의 선택은 만류하고 싶다. 왜냐하면 너무 뒤에 무게 중심이 쏠려 있어 커브 시에 심각하게 쏠림 현상이 일어난다. 물론 세계적인 명차들이 이 RWD 구동 방식을 택한다고는 한다지만 그것은 레이스가 아닌 경제 속도 상태에서의 주행 때를 말하기 때문에 스크리머 2 같은 레이싱 경기에는 적합하지 않다.

각 코스 공략법

잉글랜드

영국 맨체스터의 한 지방 소도시에서 벌어지는 경기로서 도로는 약간 습기가 많은 노면이다. 따라서 새벽 이슬이 묻어 있는 것처럼 약간의 미끄러짐 현상이 있으므로 주의해야 한다. 전체적으로 코스의 수준은 그다지 어려운 편은 아

4WD차량이 모래 벌판에서는 절대적으로 유리하다

미끄러짐 현상에 주의를 기울여야 한다.

니나 트랙의 넓이가 좁은 편이어서 가드레일에 부딪힐 확률이 많다. 이 영국 코스에서는 무엇보다 브레이크 기술을 적절히 사용할 수 있어야 한다. 전체적으로 코스의 길이는 긴 편이 아니나 커브의 굴곡이 심하게 이어지므로 이러한 곳에서는 반드시 감속을 하자. 괜히 속도를 줄이지 않고 그대로 직행하려다가 옆에 가드레일에 충돌하면서 시간을 지체하지 않도록 한다.

이집트

전형적인 랠리 코스이다. 예전 파리~다카르 랠리에서 보았던 코스와 마찬가지이다. 바닥은 온통 모래 벌판이기 때문에, 차량의 타이어 접지력이 상당히 약해진다. 따라서 4WD 차량을 선택하는 것이 중요하다고 하겠다. RWD차량으로는 도저히 빠져나가기가 힘들며, FWD 차량은 미끄러짐 현상이 심하게 일어난다.

모래 벌판이 얼마나 운전하기가 힘든지는 〈F2〉키를 눌러서 전방 주시 화면으로 화면을 바꾸어 보기 바란다. 3차원 아케이드 게임인 둠처럼 속이 울렁거릴 정도로 차량이 튀긴다. 레이스 후반에는 이집트의 어느 한 마을로 들어서는데 이곳에서 길이 갈라지는 곳이 많이 나온다. 어느 쪽으로 들어가도 레이스를 펼치는데는 크게 지장은 없지만 갈라지는 곳에서는 속도를 반드시 감속해야 한다. 마을 안의 도로가 무척 폭이 좁으면서 주위에 장애물이 많기 때문에 항상 조심하자.

캘리포니아

캘리포니아의 도심 속에서 레이스를 펼친다. 노면 상태가 좋은 것이 일단은 유리하게 작용하겠지만 워낙 공사 중인 구간이 많아 시야를 상당히 흐트려놓는다. 속도를 내기에는 부담 없지만 공사 중인 구간을 미리 외워 놓아 공사 중인 곳에서 사고를 입지 않도록 한다.

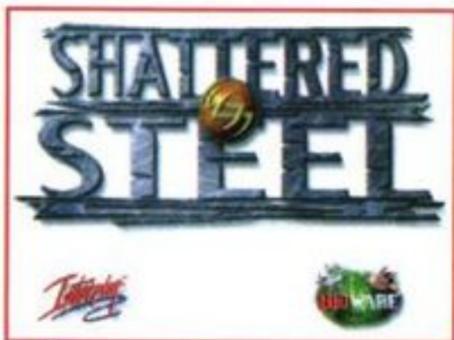
속도를 내기 좋으므로 FWD차량이 가장 효과적일 것이며, 4WD 차량도 주행하는데는 무리가 없지만 기동성이 낮아 다른 차량들에게 추월 당하기 십상이다. 아마도 공사중인 구간만 조심하면 레이스를 펼치는데는 크게 무리가 없을 것이다.

POWER ACTION

액티비전의 맥 워리어 시리즈의 아성에 도전하는 작품

섀터드 스틸

액티비전의 맥 워리어, 시에라의 어스시즈 2로 양분되던 메카닉 시뮬레이션 게임 시장에 인터플레이의 섀터드 스틸이 가세하였다. 위의 두 게임의 장점만을 모아 만든 이 섀터드 스틸은 메카닉 시뮬레이션 시장의 공백기를 맞춰서 출시되었기 때문에 전세계 게이머들의 큰 호응을 얻을 수 있으리라 예상된다.

섀터드 스틸만의 막강한 미션 모드와 실제감 넘치는 장비 모드 등은 거의 환상에 가깝다. 여기에 모뎀 플레이 기능까지 곁들여져 있기 때문에 맥 워리어의 아성을 따라잡는 것도 이제 시간 문제일 듯 싶다.
섀터드 스틸과 다른 게임의 차이점을 비교하라고 하면 실전에 있어서 거의 아케이드 게임에 가깝다고 단언할 수 있다. 일단 조작키가 매우 간단해져서 초보자라도 조작키를 익히는데 많은 시간이 필요하지 않다. 그리고 이동과 머리 움직임, 표적 선택이 주로 사용되므로 간단하게 조작을 할 수 있다. 특히 각 부분의 출력 조절이나 MFD 설정 사항이 타 경쟁 게임에 비해 편리해진 것이 특징이다.
그리고 임무에 있어서도 적의 어떤 거점을 공격하는 나가 아니라 로봇을 몇 대 쓰러뜨리느냐는 식으로 진행되므로 일반 아케이드 게임과 거의 흡사하다고 할 수 있다. 이러한 방식은 여태까지 맥 워리어나 지구 공략 2 같은 게임에 익숙해져 있던 게이머들에게는 상당히 새로운 느낌을 가져다 줄 것으로 보여진다.

게임의 진행

일단 싱글 플레이어 모드를 선택하게 되면 플레이어가 조종하는 코버턴 호는 하이드라VI 기지에서 발진하게 된다. 목표 지점에 도달할 때까지 플레이어는 냉동실에서 깊은 잠에 빠지게 된다. 이 상태에서 조종사들의 두뇌 속에는 임무 요약 및 전술 정보 사항들이 이식되게 된다.
우주선에 있는 컴퓨터는 플레이어에게 해당되는 임무나 개요 사항등을 설명해 줄 것이다. 목표 지점에 도달하게 되면 컴퓨터는 각각의 지역에 있는 AI 시스템에서 전송되는 명령을 받아서 플레이어에게 전달해 줄 것이다. 특히 임무에 따라서 화면상에 표시되는 임무 요약의 양은 달라질 수 밖에 없다.

멀티 플레이 모드 사용자를 위한 임무 설명

메카닉 시뮬레이션의 묘미라고 한다면, 단연 멀티 플레이 모드를 들 수 있을 것이다. 따라서 다음과 같이 멀티 플레이 전용 임무 설명을 마련하게 되었다.

Team Anarchy

최대 16개의 팀이 참여하는 팀 플레이 모드이다. 서로가 상대방이 되어 게임을 진행하는 모드로 게임 종료시 가장 많은 적을 사살한 플레이어가 승자가 되는 것이다. 이 모드의 특징이라고 하면 게임 중에 얼마든지 플레이어가 새로이 참가하고 이탈할 수 있는

섀터드 스틸
인터플레이

유통사/쌍용
02-953-1568

장르
액션

시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상//도스, 윈95/조이스틱, 키보드 지원

발매일
발매중

가격
44,000원

무기 유니트는 신중히 선택해야 한다

자유로움이 있다.

Anarchy

무정부주의 모드로서 물론 팀 플레이가 가능하다. 대신 지도자가 없는 상태이므로 위에서처럼 윙맨 플레이 모드는 아니다. 거의 자유 분방한 상황에서 대 접전이 일어나게 된다. 잠시라도 방심을 하게 되면 자신의 친구에게 사살당할지 모른다.

Coop Team Lan-ios 3

이번 임무에서는 팀을 두 개 조로 나누어서 한쪽 팀은 계속 공격을 하는 팀이 되고 다른 팀은 이를 방어하는 임무를 하게 된다. 특히 몇몇 플레이어들의 경우는 외계인에 합류하여 상대방이 임무를 완수하는 것을 저지하는 역할도 수행하게 된다.

Coop Team Tacti-cal Competition

멀티 플레이 모드의 절정을 이루는 모드이다. 이 모드에서는 팀 간의 경쟁을 펼치는데 무려 20여 개의 팀 플레이 임무가 있다. 승리 조건은 각각의 팀에 배당되어 있는 임무를 완수하는 편에 승리가 돌아가게 된다. 무엇보다 비행 시뮬레이션 게임을 연상케 하는 다양한 임무가 들어가 있어서 메카닉 시뮬레이션 게임의 묘미를 최대한 맛볼 수 있다.

게임에 등장하는 아군 우주선에 대한 제원

Coverton RX1

높이	8m
중량	13톤
속도	시속 80~120 km
방어막	플라즈마 댐퍼닝 필드
장갑	티타늄
무장	2개의 주력 무기와 1개의 보조 무기 장착 가능
적재용량	4.5톤

이 우주선은 지난 세기에 우주 전방에서 발생한 전투에서 커다란 전과를 올린 만큼 오래도록 주력 우주선으로 사용되어 왔다. 특히 이 우주선이 출시될 시점에서 기존의 기종들은 민첩성과 다양한 전투 기능을 가지고 있는 이 기종에 대응하지 못하게 되었다. 이러한 요인 때문에 방어막 제작 기술의 향상과 자동 기관포 같은 무기들이 등장하게 되었다. 다른 형태의 Converton 기종들도 곧 개발되었지만 이것들은 X1이 가지고 있는 성능을 따라가기에는 역부족이었다.

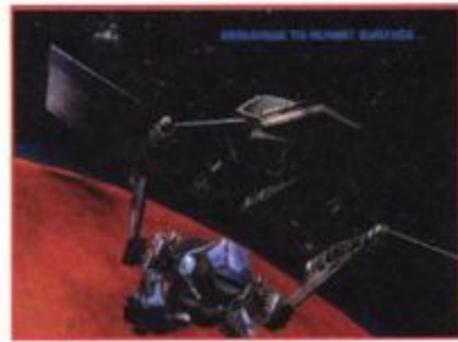
적의 시설물을 파괴한 화면

Converton RX2

높이	9m
중량	15톤
속도	시속 70~110 km
방어막	이트 플라즈마 댐퍼닝 필드
장갑	플로톤 성분이 첨가된 티타늄
무장	2개의 주력 무기와 2개의 보조 무기 장착 가능
적재용량	5.5톤

임무 선택 화면

Converton RX2는 Converton RX1의 확장형이라고 말해도 과언이 아닐 만큼 모든 면에서 지난 버전에 비해 훨씬 향상된 면모를 보여준다.

이것의 개발에만 1년 반정도의 기간이 걸렸을 정도로 각종 기술 진보에 심혈을 기울였다. 외면상의 제원만 보더라도 훨씬 덩치가 커졌으며, 무기 장갑 능력 등이 우수해진 것이 특징이다. 이 우주선은 베테랑 플레이어들에게 적합한 기종으로서 우주 전초 기지에 실전 배치되고 있다.

게임의 테크닉

■ 우주선에 무기를 장착시킬 때에는 무기 중력, 우주선 적재 능력, 우주선 속도 대 무기 속도, 적재된 무기의 양, 사용할 수 있는 무기, 무기 재장전 속도, 무기의 위력 등을 고려하여 선택해야 한다. 만약 우주선이 경량급 우주선인데도 불구하고, 다량의 무기 등을 장착하려고 하다가는 아예 이륙부터 불가능하게 되는 수도 있다. 따라서 사전에 무기 유니트의 정보를 확인하고 무기 선택에 차질이 없도록 하자.

■ 게임 중에는 무기와 방어막, 엔진의 각각의 파워를 변경시킬 수 있는 코너가 있다. 현재 우주선에 탑재된 연료 량은 한정되어 있는데, 따라서 연료가 각 부위로 골고루 배분되기 위해서는 플레이어 임의로 각 부위에 대한 파워를 조절할 필요가 있다. 만약 적을 추적하는 중이라면 엔진의 파워를 증강시켜 기동성을 발휘해야 한다. 이때에 적을 발견하게 되면 즉각적으로 무기의 파워를 증가시켜서 무기의 집중력을 강화시키자. 반대로 적과의 교전 중에 적에게 밀리고 있을 경우에는 즉시 방어력을 증가시켜서 적으로부터의 피해를 최소한 하자.

■ 게임을 하다 보면 지상 위에서 무기가 떨어져 있는 것을 발견할 수 있다. 이러한 무기들을 수집하게 되면 곧바로 사용이 가능한데 무기 수거 방법이 각 무기마다 다르므로 사전에 정보를 익힐 필요가 있다. 특히 이러한 무기들은 레이더에 표시가 잘 되지 않으므로 세밀히 보는 습관을 갖도록 하자.

인터페이스 설명

화살표 #1

임무를 완수하는데 있어서의 중요한 정보와 임무 요약 사항은 홀로 프로젝트를 이용해 살펴볼 수 있다. 일단 이곳에 접속하게 되면 수행할 수 있는 임무와 임무 요약, 아군 및 적군에 대한 정보 사항 등을 살펴볼 수 있다.

화살표 #2

이 화살표를 사용하게 되면 냉동실로 이동할 수 있는데 이곳에서는 진행 중인 게임의 저장과 로딩을 할 수 있다. 만약 출격을 하기 위해서는 발진용 해치를 클릭해야 한다.

화살표 #3

이곳에서는 옵션 사항과 그래픽 세밀도 설정을 할 수 있는 화면으로 이동할 수 있게 된다. 이 화면은 예전 기지에서 옵션 사항을 고치는 것과 동일하므로, 언제든지 게임 도중이라도 게임의 외부적 사항을 고쳐 볼 수 있게 된다.

이제 홀로 프로젝트 화면을 클릭하여 세부적인 정보를 알아보자. 이곳에서는 행성에 대한 정보나 임무 요약, 적에 대한 정보를 알아볼 수 있다. 특히 행성 조망 버튼을 클릭하면 현재 가동 중인 임무를 볼 수 있다. 또 원하는 임무 선택이 완료된 상황에서 임무 요약 바에다가 마우스를 클릭하면 플레이어가 선택한 임무에 대한 자세한 정보가 동화상 형태로 화면에 표시되게 된다. 그리고 적과 아군에 대한 정보 요약 화면의 경우는 적이 가지고 있는 약점과 이들에 대한 전술적인 접근 방법이 나타나게 되므로 한 번쯤 클릭해보도록 하자.

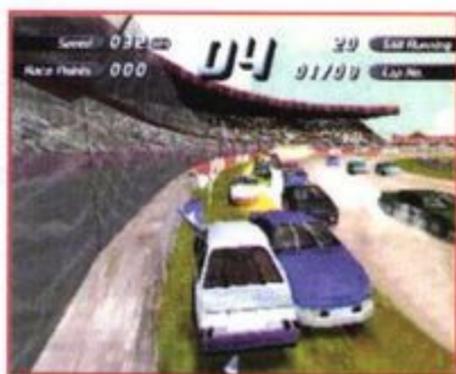
제대로 골인하는 것만으로도 영광이라고 할 수 있는 레이싱 게임!

디스트럭션 더비2

POWER ACTION

레이싱 게임의 세대 교체를 가져온 주인공 디스트럭션 더비가 2편으로서 새로운 모습을 드러냈다. 파괴의 미학이라고 해도 과언이 아닐 만큼 짜릿한 쾌감을 가져다주는 디스트럭션 더비는 예전보다 한층 더 높아진 난이도를 가지고 있다.

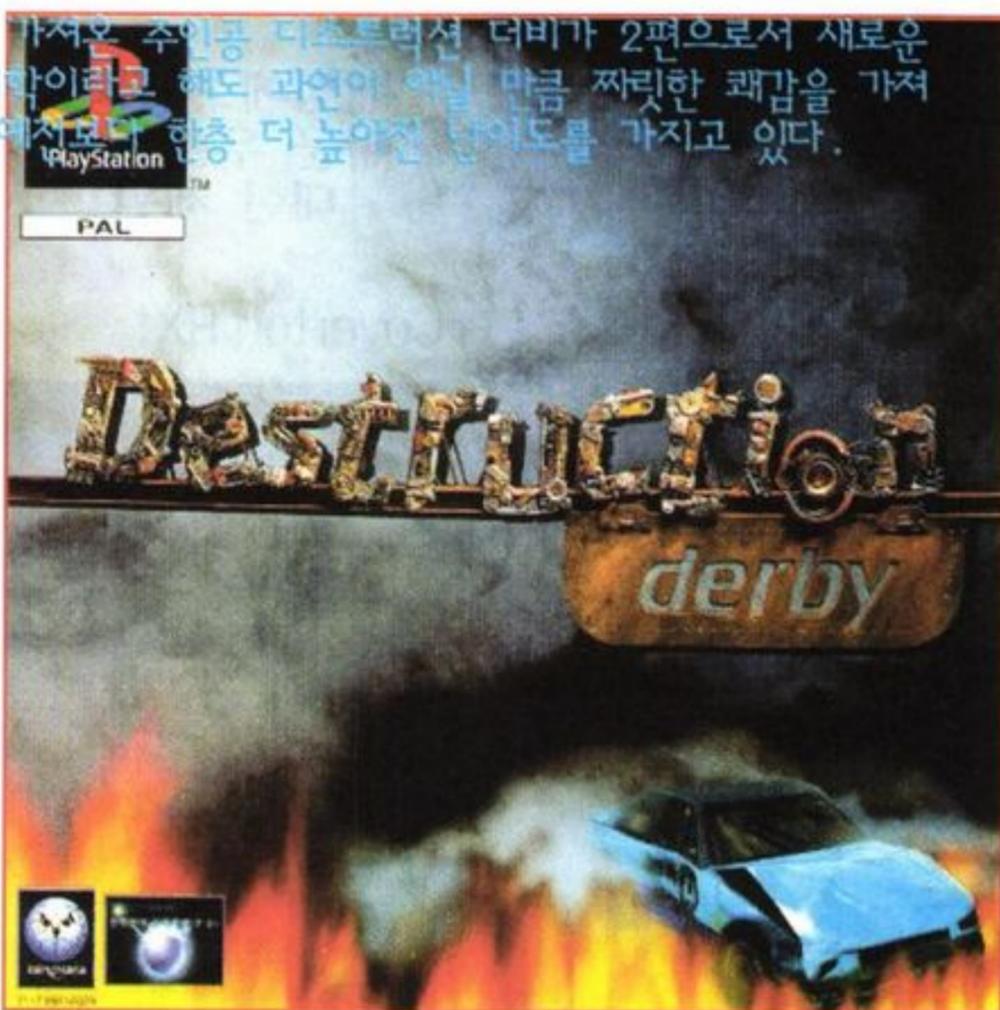
디스트럭션 더비 2는 예전에는 거의 즐기다시피하면서 범버카 놀이이다. 그러나 이번에는 도망가기에 바쁠 정도로 상대편 차량들의 실력이 높아졌다. 또한 코스도 예전보다 훨씬 다양한 트랙을 제공하고 있다. 단순한 벨로드럼 스피드 웨이부터 최고 수준의 최후의 디스트럭션 더비 코스까지 난이도가 다양하게 구분되어져 있다. 그러나 무엇보다 신기한 점은 바로 윈도 95용으로 출시되었다는 점이다. 예전의 1편만 하더라도 도스용으로 출시되어서 스크롤 등에서 없잖아 느린 감이 있었다. 그러나 이번 2편은 특수한 그래픽 엔진 기법을 이용하여 가장 스피디한 모습을 유감없이 보여주고 있다. 여기에 박진감 넘치는 BGM 사운드까지 곁들여져 디스트럭션 더비 2를 하는 동안은 더 이상 모니터에서 눈을 떼지 못하게 될 것이다.

차량 선택 화면

메인 메뉴

게임 모드 선택 화면

디스트럭션 더비 2에는 다음과 같이 크게 3가지의 게임 진행 모드가 존재한다.

WRECKING RACING

일반 레이스의 변종형 경기이다. 플레이어는 모두 7개의 경기장 중에 하나를 레이스 하게 되는데 이곳에서 순위 뿐만 아니라 다른 차량에게 얼마만큼 충격을 주느냐도 합산한다. 즉 레이스가 끝나면 레이스 순위와 차량 충돌 포인트를 합산하여 종합 점수를 매기게 된다. 어쩌면 상당히 고난이도의 경기가 될지 모르는데 그렇기 때문에 자신의 방어에도 힘을 써야 한다. 왜냐하면 다른 차량들 역시도 포인트를 얻기 위해 자신의 차량을 향해 집중 공격을 하기 때문이다. 가장 많은 점수 포인트는 무엇보다 측면 충돌이다. 사실 정면 충돌로는 큰 점수를 얻기가 어렵다. 왜냐하면 차량의 충돌 포인트를 측정하는 센서가 차량의 모서리에 있기 때문이다. 따라서 그 부위를 집중적으로 공격하여 포인트를 얻어 놓자. 그렇다고 레이스에 충실하지 않으면 순위가 뒤쳐질 수도 있으며 더 중요한 것은 도리어 자신의 차량이 파괴될 수 있다는 점이다.

트랙 선택 화면

STOCK CAR

디스트럭션 2의 가장 흥미없는 게임 모드라고 할 수 있다.

일반 레이싱 게임처럼 가장 빠른 순위에 진입하면 가장 좋은 점수를 받는 것이다. 사실상 다른 레이싱 게임과는 별다를 바가 없기 때문에 레이스를 하는데는 아무런 부담이 없을 것이다.

DESTRUCTION DERBY

게임 타이틀과 똑같은 경기 방

식으로 이번 디스트럭션 더비 2의 꽃이라고 할 수 있다. 이 모드는 어떠한 길이 주어지는 방식이 아니다. 누가 가장 많이 충돌 테스트에서 버티어 나가느냐가 게임의 관건이다. 한마디로 서바이벌 게임을 연상케 할 정도로 살벌하게 경기가 이루어진다. 예전 1편만 하더라도 디스트럭션 더비 경기 방식에서 별 부담을 느끼지 않을 정도로 재미있게 게임을 하였다. 그러나 이번 2편의 디스트럭션 더비의 난이도는 상상을 초월할 정도로 높아졌다. 아예 살아나기가 힘들 정도로 다른 차량들이 빠르게 덤벼 들어온다. 따라서 차량 부위가 골고루 부서질 수 있도록 차량을 다양한 각도로 돌리는 것이 중요하다고 할 수 있다. 게임의 규칙상 어떤 한군데에 빨간 램프가 들어오게 되면 게임 오버가 되므로 다양하게 맞을 수 있도록 해야 한다. 특히 이번 디스트럭션 더비의 코스 중에는 옛 로마시대의 콜로세움 경기장도 등장하여 더욱 게임의 재미를 돋구어 주고 있다.

차량 선택 화면

본 게임에는 차량이 크게 3가지로 나뉘어진다. 구분의 기준은 바로 난이도이다. 우선 초보자인 루키(Rookie)차량의 경우 가속력이나 최고 속도 면에서 낮은 레벨이다. 그러나 차량의 브레이크를 잡는 능력과 안전도에 있어서는 다른 차량보다 높다. 그 이유는 안정된 브레이크 드럼과 차량 강판을 강화하였기 때문이다.

두번째로 중급자용으로는 아마추어(Amateur) 차량이 있다. 이 차량은 가속력과 최고 속도가 중상급 레벨이며 차량 브레이크 성능은 중간 레벨이다. 따라서 중상급 플레이어들에게 가급적 추천하고 싶은데 웬만한 트랙에서 안정된 성능을 보여주고 있는 차량이다. 마지막으로 상급자용 프로(Pro)차량이 있다. 이 차량은 가속력과 최고 속도 모두가 월등한 기량을 발휘한다. 그러나 차체가

⬆반파된 차량들이 즐비하다

⬆차량 두대를 가로놓고 부수는 쾌감은 정말 짜릿하다

⬇미국의 한 타이어 회사의 광고판이 눈에 띈다

가볍게 제작되어 뒤에서 충돌할 경우 충격이 그대로 전해지며 브레이크 성능이 그만큼 따라가 주질 못하기 때문에, 엔진 브레이크를 적절히 사용 못하면 그대로 벽에 부딪히기 십상이다. 따라서 고난이도의 숙련된 플레이어만 이 차량을 사용하길 권하고 싶다.

트랙 선택 화면

게임 중 일반 레이스 트랙의 경우 모두 7가지로 구성되어 있다. 이중 뒤에서 말하는 3개의 트랙은 챔피온 모드에서만 경기가 가능한데, 앞의 4개의 코스를 모두 통과한 자만 마지막 3개의 트랙에 도전할 수 있다.

Pine Hill

가장 초보 수준의 트랙으로서 데이토나 USA 경기장의 벨로드럼 경기장을 연상케 한다. 한 번의 언덕이 있는데 이곳은 점프 연습을 하기 좋은 곳이다. 점프를 멋지게

⬆이제는 곡예 운전까지?

하면서 짜릿한쾌감을 느껴 보자.

Chalk Canyon

플레이어는 미국 록키 산맥의 중턱에서 경기를 하는데 코스가 매우 험난하다. 무엇보다 트랙의 넓이가 좁은 편이어서 다른 차량들의 공격이 만만치 않다. 이번 트랙에는 모두 2개의 점프대가 존재한다. 첫번째 나오는 점프대의 경우는 반대편까지의 거리가 길기 때문에 충분한 도약 거리가 준비되지 않으면 고전을 면치 못할 것이다. 특히 점프대 주위에는 점프에 실수하여 뒹굴고 있는 차량이 매우 많다. 그리고 두 번째 점프의 경우는 약간 옆으로 경사진 점프대이다. 이 경우 예전 페이탈 레이싱처럼 꽈배기 턴을 구사하게 되는데 차량이 뒤집어지므로 중심을 잡는데 신경을 기울어야 한다.

SCA Motor Plex

전형적인 레이싱 트랙으로 큰 무리는 없다. 단 주의할 것은 초반에 나오는 급커브에서 다른 차량에게 추월 당하지 않도록 유의해야 한다. 커브의 각도가 거의 90도에 가까울 정도로 꺾여지므로 반드시 속도를 감속해야 한다.

CCR

약간의 언덕과 커브가 혼재되어 있는 트랙이다. 별다른 특징은 없고 위의 3가지 트랙을 무난히 다 뤘다면, [illegible] 수 있다.

Blacksail Valley

이제부터 게임의 난이도가 본격적으로 높아지게 된다. 이번 트랙은 밸리인만큼 [illegible]와 각종 점

▶키조작 안내

(A)	액셀레이터
(Z)	후진 및 브레이크
(←, →)	방향 조정
(P)	게임의 일시 정지 모드
(SPACE BAR)	360도 회전등을 하면 방향이 잘못 잡힐 수도 있는데 이때 차량의 상태를 바로 잡아 준다. 또한 회전 시에 올바른 방향으로 가기 위해 브레이크나 가속 페달을 밟고 있는 상태에서 안정된 상태로 만들어 준다

프대가 혼재되어 있다. 특히 굴곡이 심하고 트랙의 너비가 좁으므로 항상 감속을 하지 않으면 안된다. 또한 내리막길이 하나 있는데 여기를 지날 때에 대부분의 차량이 가드 레일에 부딪혀 전소되기도 한다. 무엇보다 상대편 차량들을 중간 정도 앞으로 보낸 다음에 차량들이 가드 레일에 부딪히는 순간 속도를 줄였다가 가속하면 커브를 쉽게 벗어날 수 있다.

Liberty City

여태까지의 트랙과는 달리 도심 속에서 경기를 펼친다. 도심 속이라는 것이 예측할 수 없는 요소들이 많이 튀어나오기 때문에 실력보다는 어부지리로 우승하는 경우도 생긴다. 따라서 이러한 이벤트들을 유리하게 이용한다면 의외로 좋은 실력을 얻을 수 있다.

Ultimate Destruction Speedway

최후의 디스트럭션 스피드 웨이답게 상상을 초월하는 위험 요소가 플레이어를 기다리고 있다. 갑자기 직선 도로가 잠깐 나오다 싶더니 거의 90도 이상으로 꺾어지는 트랙이 나오기도 하고 거의 옆으로 경사가 진 트랙에서 점프를 하기도 한다. 처음 이 트랙에 도전하는 플레이어의 경우는 거의 [illegible] 하는 것처럼 상당한 [illegible]하게 될 것이다. 따라서 여태까지 트랙들에서 익혔던 기본기를 바탕으로 하여 수준급의 테크닉을 구사할 수 있도록 해야 할 것이다.

POWER ACTION

배트맨과 로빈을 PC게임에서...

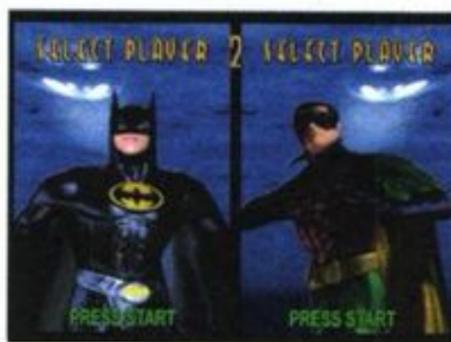
배트맨 포에버 아케이드 게임

배트맨 시리즈의 영화를 게이머는 알 것이다. 이 영화 중 배트맨 포에버를 게임으로 만든 것이 어클레임의 배트맨 포에버다. 이 게임은 어클레임 특유의 대전 액션 스타일에 배트맨 등장인물을 그대로 캐릭터화 해 게임으로 제작했다.

배트맨은 잘 알고 있는 오래된 만화 캐릭터로 만화뿐 아니라 90년대 초 영화로 제작되어 흥행을 기록한 바 있는 작품이다. 고담시를 위협하는 악당과 맞서 정의를 실현해야 하는 구성에 헐리우드 특유의 특수 효과와 스펙타클한 영상이 [배트맨 포에버]라는 이름으로 아케이드 게임으로 다시 태어났다. 예전에 배트맨이 제작되어진 적이 있지만 별로 호응을 얻지 못했고 이것을 다시 회복하려 또 다른 배트맨 포에버를 제작했다.

강력한 액션으로 무장한 배트맨

실제 게임을 진행해 보면 알겠지만 어클레임 특유 스타일의 대전 액션 게임이다. 예를 들어 설명하면 모탈 컴뱃처럼 캐릭터를 실사로 촬영한 뒤 디지타이징 해 이들을 게임에 그대로 조작할 수 있게 되었다. 또한 요즘 대전 액션 게임의 추세에 따라 20연속 이상의 콤보가 가능하며 2차원 게임의 특유한 빠른 스타일의 게임을 즐길 수 있다.

게임의 진행은 배트맨과 로빈의 기술에 익숙해지기 시작하면 화면에 등장하는 적들의 움직임이나 공격의 흐름이 빠르며 특히 몇몇의 보스들에게 콤보 기술을 사용할 수 있다.

또한 모탈컴뱃에서는 화려한 컴퓨터 그래픽과 화면효과가 단순 2명의 캐릭터에서 사용되어졌다면 배트맨에서는 보다 한 단계위인 화면에 여러 명의 인물들이 등장하여 각기 독립적인 기술들을 사용한다. 기본적인 이동 중 적과 접촉하게 되면 적을 잡게 되어 있어 가격이나 던지기 기술을 사용한다. 기본적인 이동 중 콤보가 들어가면 화면에 콤보의 횟수를 알리는 카운터가 실시간으로 등장한다. 또한 적들을 가격할 때 적에게 얼마만큼의 피해를 입혔는지와 동시에 여러 명의 적을 쓰러뜨리면 Double, Triple, Mega 등의 문구가 화면에 등장한다. 게이머가 조종하게 되는 배트맨과 로빈 역시 이론상 400번의 콤보를 쓸 수가 있다. 게임에 사용되는 해상도는 320*240으로 아주 세밀한 부분까지 표현하는 고해상도는 아니지만 조금 독특한 해상도의 사용으로 깔끔하면서도 화려하고 빠른 스크롤을 표현할 수 있다는 점에서 채택이 된 것으로 보인다. 게다가 화면 구성 역시 치밀하게 배치하여 2차원 평면 진행의 게임임에도 불구하고 스프라이트의 확대, 축소 기능을 활용하여 작은 공각임에도 불구하고 많은 공간을

⬇새로운 홀로그램

⬆캐릭터 선택 화면

사용하게 된다. 던져지는 적들이 화면 밖으로 뛰쳐나오다 모니터 표면에 부딪히는 표현과 배트맨의 특수 무기인 표창으로 2차원 화면에서 3차원적인 동작 등은 업소용이나 게임기에서 보던 기법들이 사용되어 게임의 재미를 한층 더해 준다. 게다가 영화에 사용되었던 완성도 높은 배경음악이 13개 CD 오디오 트랙으로 포함되어 있다.

게임의 진행

게임의 진행은 아케이드 게임이기 때문에 시뮬레이션이나 롤플레잉 게임과 달리 복잡하지 않으며 단순히 적들을 물리치면서 각 스테이지의 보스와의 대결에서 승리하여 다음 스테이지로 진행하는 방식을 사용하고 있다. 기본적인 조작법은 4개의 방향키와 펀치, 킥, 점프의 7개의 키를 사용하여 4방향 외에 대각선 이동까지 가능하며 기본벅으로 설정되어져 있는 키는 다음과 같다.

	1 플레이어	2 플레이어
←	4	J
→	6	L
↑	8	I
↓	5	K
점프	DEL	Q
킥	END	W
펀치/특수장치	PAGE DOWN	(

기본적인 움직임 외에 콤보 기술이 있지만 콤보는 각각 서로 상이하기 때문에 선택한 인물에 따라 독특한 콤보를 찾는 노력이 필요하다.

Hit Point를 나타내는 체력(Health) 수치 외에 Combo Power라는 개념이 등장하는데 적들이 무찌르고 나면 바닥에 파워업 아이템 들이 잠깐 동안 생기는데 이를 모아 Combo Power를 올릴 수 있다. Combo Power가 가득 찾을 때 비로소 엄청난 횟수의 콤보를 구사할 수 있게 된다. 그 외에 Power Level이라는 새로운 개념이 있는데 보스나 강력한 적들을 죽이고 나면 파워업 아이템 중 크기가 큰 것이 생기는데 이는 Power Level을 업 해주는 아이템이다. Power Level은 각종 특수장치들은 위력과 개수를 정하는 역할을 하는데 최대 3레벨까지 업할 수 있다. 각종 아이템들과 특수장치들은 아이템과 장치들이 놓인 바닥 위를 지나쳐 획득할 수 있다. 특히 투페이스(TwoFace)dml 동전인 음양(YinYang)은 선(Good)과 악(Evil)으로 표시되는데 각각의 문구에 따라 플레이어에게 도움이나 해가 되는 아이템이다. ?로 표시되는 미스터리(Mystery) 아이템은 투명(Invisibility), 무적(Invulnerability), 홀로그램 모드(Hologram Mode), VR모드 등이 무작위로 잠시 동안 작동하게 된다. 이중 홀로그램 모드란 실제 조종하는 인물외에 4명의 인물이 홀로그램으로 등장하여 적들을 혼란스럽게 만들어 공격과 방어에 도움을 주는 것이고 VR 모드는 화면의 적들을 녹생의 홀로그램으로 만들어 깨뜨려 버리게 만드는 것이다. 이외에도 적들이 작아지거나 주인공이 작아지는 기묘한 모드 등 다양한 효과 모드가 포함되어 있다.

메가 Ko의 위력

화려한 그래픽

투명인간이 된 베트맨

트페이스와 리들러가 악당으로 등장

베트맨 포에버에서 배트맨의 적수로 등장하는 인물은 한 몸이면서 두 개의 성격을 지닌 투페이스(TwoFace)와 녹색의 수수께끼 전공인 리들러(Riddler)이다. 영화에서와 마찬가지로 실제 게임의 상당 부분이 영화의 흐름과 맥을 같이 하고 있다. 전개되는 스테이지는 고담시 거리(Gotham Street), 폭주족의 술집(Biker Bar), 지붕(Rooftop), 리츠 호텔(Ritz Hotel), 지하철역(Subway Station), 투페이스의 본거지(TwoFace Lair), 뒷골목(Alleyway), 박쥐동굴(Batcave), 리들러의 방(Riddler Throne Room)의 순으로 전개된다. 폭주족의 술집 이후부터는 특이나 많은 적들이 등장하며 독특한 구성의 투페이스와 리들러의 게임 화면 밖에서의 방해로 클리어 하는데 어렵다. 우선적으로 선택한 인물의 콤보 기술을 터득하고 프렌치 모드(Frenzy Mode)의 기술을 터득하도록 한다. 콤보 기술을 터득하지 못하면 게임 후반의 수많은 적과 현란하고 빠른 연속기를 가진 보스들을 상당하는데 역부족하기 때문에 콤보 기술의 숙련이 게임 진행에 필수적인 요소이다. 때때로 적들에게 둘러사여 포위된 채 공격당할 때에는 짧은 콤보나 점프를 이용한 공격으로 빠져나오지 못하면 한 대도 때려보지 못한 채 죽음을 맞이하게 될 것이다. 10연타 이후 연속적으로 계속 콤보가 성공하면 프렌티 모드로 들어가게 되는데 말 그대로 배트맨과 로빈의 광란을 볼수 있는데 이때에는 일시적으로 무적의 상태로 변하기 때문에 기관총이나 적의 폭탄 등과 같은 파괴력이 있는 무기들의 피해를 입지 않기 때문에 다수의 적이나 보스를 상대할 경우에 아주 유용하다.

▶힌트 앤 팁

각 스테이지에서 보스를 무찌른 후에는 콤보와 점수 등에 따라 보너스 아이템이 최대 8개까지 등장하는데 다음 스테이지 초반에 사용할 수 있는 독특한 효과의 특수 아이템을 하나 선택할 수 있다. 특수장치로는 배트맨의 다양한 박쥐 표창과 갈고리(Grappling Hook), 스마트 폭탄(Smart Bomb), 마취 수류탄(Stun Grenade)등 다양한 특수장치를 획득하여 사용할 수 있다. 각각의 특수장치들은 Power Level에 따라 그위력과 횟수에 차이가 생기기 때문에 최대한 Power Level을 최대치인 3으로 유지하는 것이 중요하며 적시에 사용하면 커다란 효과를 얻을 수 있다. 특수장치 외에도 배경으로 등장하는 드럼통, 상자 등의 아이템들도 공격용으로 사용할 수 있으며 화면에 갈고리를 사용하라는 메시지가 나오면서 천장에 매달린 상들에에 등도 목표가 가능하다. 고담시의 거리에서 전투를 벌이다 점프키로 눌러보면 건물 기둥에 매달려 공격하기도 하는데 특수 장치인 갈고리와 같은 효과의 공격을 펼칠 수 있어 아주 유용하다.
각 스테이지의 끝에는 보스가 등장하는데 한명인 경우보다 2~4명까지인 경우가 많으며 마지막 리들러의 방에서는 지금껏 등장했던 모든 보스인 스테이지에서는 박쥐 표창을 대각선으로 던지는 것이 효과적이다. 영화에서와 마찬가지로 마지막 스테이지에서 리들러는 배트맨에 의해 파괴된 자신의 발명품으로 돌아 버려 투페이스와고의 결전을 끝으로 게임은 끝난다.

전략 시뮬레이션 게임계의 최고 스타

코맨드 & 퀀커 레드 얼럿 (C&C Red Alert)

타이틀

웨스트우드사의 로고가 돋보인다

멋진 동영상 화면

1924년 독일에 초췌한 모습으로 나타난 히틀러

신비스러운 힘으로 인해 어딘가로 날려지고

전작과 달라진 점들

C&C 레드 얼럿은 레드 얼럿이 출시되기 전의 제 1편과 비밀 작전에 비해 많은 발전을 가져왔다. 그중에서 특징 있는 것들을 나열하면 다음과 같다. 첫 번째로 향상된 인공지능을 들 수 있다. 사실 리얼 타임 전략 시뮬레이션 게임에서 인공지능 모드가 빈약하다면 그것은 게이머들에게 전혀 만족을 주지 못한다. 이번 레드얼럿의 컴퓨터는 전보다 훨씬 새로워졌는데 기본적인 구조와 운용의 측면에 있어서 상당히 향상되었다. 예전에 약간의 버그라고 생각되었던 부분을 인공지능으로 새로이 수정하였다. 예를 들어 한 적의 기지를 폭격하다가 적이 갑자기 기지를 옮겨서 다른 곳에 기지를 세울 경우 그곳으로 이동하여 싸워야만 했다. 그러나 레드 얼럿의 경우는 그러한 면을 완전히 없애고 컴퓨터가 스스로 일종의 법칙을 세워서 순리대로 진행하도록 하고 있다. 두번째로는 새로운 유니트들과 구조물을 들 수 있다. 이번 레드 얼럿은 연합군과 소비에트군으로 양측의 체계가 명확히 나눠졌다. 따라서 양측간의 유니트도 확연히 구분되어져야만 게이머들에게 개연성을 가져다 줄 수 있다. 예전 같이 NOD와 GDI로 나뉠경우는 어차피 공상과학적 이야기이기 때문에 어떠한 유니트를 만들어내어도 게이머들은 크게 개의치 않았다. 그러나 이번 같이 우리가 잘 알고 있는 연합군과 소비에트군으로 나눌 경우는 양측의 특성 있는 무기나 장비들이 정확히 표현되야 게임의 묘미를 돋굴 수 있다. 예를 들자면 연합군 측의 아파치 헬기와 소비에트군의 하인드 헬기와의 유니트 표현은 [illegible] 흥미로운 이벤트가 될 것이다.

세번째로는 유니트의 [illegible]

코맨드 & 퀀커 레드얼럿

웨스트우드

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
도스상에서-486 이상/램 8메가 이상/마우스, 키보드 지원 윈도95상에서-펜티엄 이상/램 16메가 이상/마우스, 키보드 지원
발매일
발매중
가격
59,000원

개선되었다는 점이다. 지상에서 해상, 공중에 이르기까지 완벽하게 조작이 가능하다. 부대 편성 조작인 예전보다 인터페이스 체계가 훨씬 편리해진 느낌이다. 여기에 자동 이동 지점 표시 기능까지 곁들어져 유니트가 특정한 루트로 이동하여 목적지에 다다르기를 원할 때 자동적으로 구획이 정리된다.

네번째로는 향상된 멀티 플레이 모드를 들 수 있다. 사실 C&C와 워크래프트 2가 인기를 얻고 있는 비결 중의 하나는 바로 멀티 플레이 모드를 확실하게 지원해준다는 점이다. 이번 레드 얼럿에서는 인터넷 일대일 대전 기능이나 8명의 IPX 멀티 플레이 모드가 있다. 특히 개선된 채트 환경은 플레이어에게 오랫동안 더 많은 메시지를 전송할 수 있도록 고안된 것이 특징이다.

다섯번째로 상세한 인터뷰 스토리 라인을 들 수 있다. 연합군과 소비에트군은 각각 14여개의 달하는 미션을 가지고서 게임을 하게 된다. 특히 스탈린과 아인슈타인 같은 역사적 인물들이 모두 생존해 있기 때문에 레드 얼럿은 하나의 역사적인 시뮬레이션과 같다고 할 수 있다. 특히 웨스트 우드 스튜디오에 걸맞는 슈퍼 3D의 영화 제작 기법과 음향을 추가하여 한 편의 영화를 방불케 한다.

공장 시설 사진

연합군 (Allied Forces)

이데올로기	세계 제1차 및 제2차 대전에 대한 소비에트의 침략에 저항하며 [illegible] 연합 입장에서 정의된 이념을 지지한다
유명지도자	연합군 최고 사령관인 군터 폰 에슬링 장군
작전기지	연합작전 사령부인 런던과 북쪽지역 기지인 오슬로, 남쪽지역 기지인 마드리드
군대 강도	340만명의 정규군, 게릴라군 및 저항군을 포함하여 170만에 달하는 비정규군과 각종 장비들
경제면	정부와 통화자금의 수로 분류된 자산들로 만족할만함
우호관계	연합 국가들

소비에트군 (Soviet Powers)

이데올로기	이는 스탈린 시대의 [illegible] 소비에트 제국의 탄생은 전세계를 정복해서 [illegible] 소비에트 인민의 정신을 정복해서 [illegible]
최고지도자	조셉 스탈린
작전 기지	[illegible] 주로 모스크바, [illegible] 스탈린그라드 [illegible] 카라키, [illegible]
경제면	[illegible]
정치면	소비에트 [illegible] 아시아 나라 정부에 [illegible]
우호 관계	세계 민족주의

광물 채취 차량인 하베스터의 모습

■레드 얼럿 유니트 분석■

1. 연합군

보병 (Rifle Infantry)
가격 : 100

M16 자동 소총으로 무장한 보병은 가장 기본적인 유니트 중 하나라고 할 수 있다. 비록 M16 밖에는 무기가 없지만 무리를 지어 다니면 적을 효과적으로 섬멸할 수 있기도 한다. 이전에 비해서 상당히 길어진 사정거리 때문에 더 이상 무시하고 넘어갈만한 유니트는 아니다.

위생병 (Medic)
가격 : 800

전투를 벌이다보면 유니트들이 부상을 입는 경우가 있다. 이럴 때에 위생병에게 유니트를 가져다 주면 이들을 회복시켜서 다음 전투에 대비할 수 있도록 하고 있다. 특히 병사들 무리 사이에 한 두명 정도 넣어주면 육상 전투에서 상당히 큰 효과를 맛볼 수 있다.

로켓 포병 (Rocket Soldier)
가격 : 300

[illegible]이 탱크 같은 장갑 차량에 손

상을 입힐 수 있는 이 유니트는 비록 속도는 느린 편이지만 강력한 성능을 지니고 있다. 특히 레드 얼럿에서는 대공용 로켓(샘 미사일)의 위력이 커져서 돈이 없을 때에는 AA 건 대신 배치시켜도 상당한 효능을 발휘한다. 그리고 탱크를 앞에 두고 그 뒤에 로켓 포병을 한 2~3명 정도 배치하면 탱크를 부술 수 있을 정도로 저렴한 가격에 만족할 만한 성능을 내어준다.

TIP!

인스톨시에 가장 많이 일어나는 에러 해결법

일반적으로 도스를 쓰는 사람들을 위해 이 게임을 도스모드로 인스톨하여 공략했다. 그러나 보통 인스톨 파일인 SETUP.EXE 파일을 실행하는 순간 DIVIDE OVERFLOW라고 나오면서 컴퓨터가 다운이 되었다. 보통 일반 기종인 펜티엄133에 램 16메가, 8배속 CDROM에서는 아무런 다운될 만한 이유가 없었다. CONFIG.SYS 파일과 AUTOEXEC.BAT 파일을 점검해보았으나 이상 징후를 발견할 수 없다. 얼마간 고민한 끝에 드디어 그 원인은 바로 마우스 드라이버인 것이다. 사실 이번 C&C 레드 얼럿에서는 도스에서는 프로그램을 구동하는 DOS4GW.EXE부터 버전이 달라졌기 때문에 아마 이 DOS4GW.EXE와 마우스가 충돌을 일으키는 것이 아닐까 한다. 이러한 문제가 발생하는 게이머의 경우는 마우스 드라이버를 교체해주어야 한다. 통신상의 공개 자료실이나 윈도우즈 디렉토리 안에 마우스 드라이버 파일로 바꾸어주면 게임을 무리없이 인스톨할 수 있다.

전작의 코만도와 같은 역할을 하는 타냐의 모습

스파이 (Spy)
가격 : 500

스파이는 자신들의 몸을 숨긴 채로 적의 진영에 들어가 각종 정보를 수집하는 역할을 한다. 만약 소비에트로 게임을 진행할 때에는 스파이가 일반 소총수처럼 나타난게 된다. 그리고 스파이는 적들이 구축하는 각종 유니트의 형태나 자금 상황 같은 정보를 빼오는 역할도 하여 다양한 용도로 사용할 수 있다.

공병 (Engineer)
가격 : 500

예전만 하더라도 APC에 탑승만 하면 가장 무서웠던 유니트이다. 그러나 레드 얼럿에서는 위력이 많이 약해졌다. 적의 건물에 들어가도 에너지를 30% 정도 수준밖에 빼앗질 못하여 적기지 점령보다는 아군 기지 회복에 쓰는 편이 나을 듯 싶다.

도둑 (Thief)
가격 : 5[illegible]

이들은 연[illegible]군 정부에서 훈련시키는 공무원[illegible] 가상상의 도둑은 아니다. [illegible]러나 도둑의 형태를 [illegible]지고 있는 이들의 상대편의 광물 정제소나 저장소에 침투하여 그들이 모아둔 돈을 탈취하여 아군에게 전해준다.

타냐 (Tanya)
가격 : 1200

예전에 코만도와 같은 역할을 하는 유니트로 2발의 폭탄이 장착되어 있는 총을 가지고 있다. 예전보다 더욱 무서운 효과를 가지고 있는 타냐는 비록 여성 유니트이지만 웬만한 포탑이나 구조물등을 날려버릴 수 있는 위력을 지니고 있다.

AT 마인 레이어 (AT Mine LAYER)
가격 : 800

적의 예상 침투로나 적을 불러내어 섬멸하고자 할 때 자주 사용되는 장비이다. 단 한발의 지뢰만으로도 근처에 있는 유니트에게 상당한 피해를 입힐 수 있을 정도로 강력한 유니트이다. 특히 소련의 대형 전차를 타겟으로 잡은 지뢰들은 대형 [illegible] 거의 9[illegible]% 이상 한방에 피해를 입힐 수 있으므로 잘만 사용한다면 효과[illegible] 게임을 펼쳐나갈 수 있다. [illegible] 게임 중 지뢰를 다 소비하[illegible] 서비스 센터를 통해 새로이 지뢰를 보충할 수 있게 된다.

광물 수거 차량 (Ore Truck)
가격 : 1400

예전의 하베스터와 같은 역할을 하는 광물 수거 차량은 이전보다 훨씬 빠른 속도로 주변의 광물들을 수거한다. 그리고 자체 회복 능력을 지니고 있어 웬만한 적에 공격에도 끄떡없이 버티는 지속력이 있다.

레인저 (Ranger)
가격 : 600

레인저들은 적 지역의 정찰 및 아군 보병 유니트 지원 임무를 수행한다. 전작에 비해 장갑이 조금 나아지고 사정 거리가 늘어나 탱크를 대신한 작전에서 어느 정도 보병 유니트를 지원해주는 역할을 할 것으로 기대된다.

경 전차 (Light Tank)
가[illegible] 700

중형 전차에 비해 성능이 떨어지는 것이 흠이지만 가격이 싼편이어서 어느 정도 시간을 [illegible] 것이

다. 그러나 소비에트의 대형 전차에게는 거의 순식간에 전멸당하기 때문에 미션 초반부에 소비에트의 보병들을 상대하는데 이용하자.

APC 장갑차 (APC)
가격 : 800

최대 5명의 보병이 탑승 가능한 장갑차에는 M60 기관총이 장착되어 있다. 무엇보다 속도가 빠른 유니트이기 때문에 기동 작전등에 이용하면 상당히 효과적이다.

야포 (Artillery)
가격 : 600

가격이 저렴하면서도 정확도가 굉장히 좋은 유니트이다. 특히 소비에트의 V2 로켓만 아니면 아군 탱크 부대의 후방 지원 역할을 톡톡히 해줄 수 있다. 그러나 느린 이동속도와 후방 지원이라는 열세가 남아 있어서 사용하는데 신중을 기해야 할 것이다.

중형 전차 (Medium Tank)
가격 : 800

전작과 비슷한 성능을 발휘하는 중형 전차는 이번 레드얼럿에서도 연합군의 주력 전차 부대로 자리 잡을 전망이다. 아마도 소련군의 대형 전차와 붙을 수 있는 연합군의 유일한 전차가 될 듯 싶은데 장갑력과 화력에서 열세를 이루지만 빠른 기동력으로 대처하면 충분한 승산이 있다.

이동식 레이더 방해 차량 (Movile Gap Generator)
가격 :600

차량 덮개 위에 레이더 방해 장비를 달고 다니는 차량으로서 적에게 잘 발각되지 않도록 자체 보호 장비를 가지고 있다. 적기등으로부터 아군의 유니트를 보호할 때에 사용하면 좋다.

[illegible] 탱크 (L[illegible]

[illegible] 지상 [illegible] 유니트를

중형전차의 모습

을 싣고서 강이나 바다를 옮겨다니는데 사용된다. 특히 섬등을 왔다갔다 하면서 펼치는 미션의 경우 이 상륙용 탱크는 필수적이라고 할 수 있겠다.

구축함 (Destroyer)
가격 : 1000

연합군의 중간 등급의 함정으로서 육해공 3군의 입체적인 작전을 수행할 수 있다. 긴 사정거리와 2개의 미사일, 잠수함에 대비한 어뢰등은 막강하다. 순양함에 비해 상대적으로 가격이 저렴하여 많은 이용을 하게 될 것이다.

[illegible] (Gunbo[illegible]

[illegible] 벨스라는 [illegible] 잠수함을 감

지하는 레이더 장비를 갖고 있는 건보트는 소비에트 군 잠수함의 천적이다. 해상 정찰에도 큰 활약을 하기 때문에 순양함이나 구축함 앞에서 선봉장 역할을 하면 효과적인 입체 작전을 펼쳐볼 수 있다.

순양함 (Cruiser)
가격 : 1200

정말 한 맵을 넘어가는 사정 거리에 두꺼운 강철 장갑, 엄청난 화력은 해상에 있어서는 단연 왕자이다. 해상에서 지상의 건물을 공격하는 데에서도 미사일 몇방이면 적의 시설물 쯤은 단번에 부수어버릴 수 있는 무시무시한 능력을 지닌 유니트이다.

아파치 롱보우 (Longbow Apache)
가격 : 1200

소비에트 군의 하인드와 대적할 수 있는 유일한 헬기 유니트이다. 무엇보다 대전차용으로 개발된 아파치 롱보우는 헬파이어를 이용하여 소련제 대형 탱크에 커다란 피해를 입힐 수 있다. 또한 해상에서도 적의 잠수함등에 폭격을 가하는데 이용할 수 있다.

2. 소비에트 군의

유니트 분석

연합군과 중복된 유니트에 대해서는 위의 연합군 유니트 분석란을 참고하기 바란다.

군견 (Attack Dog)
가격 : 200

가격도 저렴하고 경비 범위가 넓어서 나름대로 활용하기 좋은 유니트이다. 만약 연합군으로 플레이를 한다면 이 군견 때문에 정말 짜증이 날 정도로 보병들에게는 거의 쥐약같다. 갑자기 점프하는 스피드 만은 기동력에 있어서 최상을 자랑한다. 그리고 연합군의 스파이를 잡는 데에도 거의 절대적인 공헌을 하므로 다양한 용도로 활용해보자. 그러나 화력이 놓은 차량이나 다른 유니트들에게는 꼼짝하지 못한다는 것이 흠이다.

TIP!

윈도 95에서 레드얼럿을 실행하는 이들을 위한 다이렉트 X 이해하기

윈도 95에서 레드 얼럿을 실행하면 고해상도 그래픽을 감상할 수 있게 된다. 이렇게 SVGA의 고해상도 화질에서 게임을 할 수 있는 이유가 바로 다이렉트 X라는 드라이버 때문이다. 요즘 윈도 95에서 많이 사용하는 이 다이렉트에 대해 알아보기로 하자.다이렉트 X SMS 윈도우즈 95와 윈도우즈 NT를 위해 사용될 드라이버로 구성되어 있다. 이것들은 하드웨어 장치들의 구성을 쉽게 하도록 하는 것이다. 만약 플레이어의 하드웨어들이 다이렉트 X를 지원한다면, 지루한 셋업 과정들을 거치지 않고도 곧바로 다이렉트 X와 호환되는 프로그램을 사용할 수 있다.

레드 얼럿의 경우는 다이렉트 X의 최신 버전인 3.0을 사용하고 있다. 레드 얼럿은 단지 다이렉트 X의 구성 파일들 중 Direct Draw와 Direct Sound 부분만을 사용한다. 다이렉트 x와 완벽한 호환을 위해서라면 보증된 드라이버를 갖고 있어야 한다. 플레이어의 드라이버들이 보증된 것인지 확인하는 방법은 CD rom안에서 아래의 디렉토리에 있는 다이렉트 X 셋업 프로그램을 실행하여 본다.

(D:\DEXSETUP\DIRECTX\DXSETUP.EXE) 그러면 플레이어의 현재 드라이버 구성에 대한 정보를 창으로 보여줄 것이고 레드 얼럿을 실행하는데 있어서 좀더 안정된 환경을 제공할 것이다.

POWER A TO Z

수류탄 보병 (Grenadier)
가격 : 180

생긴 모습은 일반 소총 보병과 비슷할지 모르지만 사정 거리가 긴 수류탄을 던져 적에게 큰 피해를 입힐 수 있다.

화염 방사병 (Flame Infantry)

소비에트의 V2 로켓 모습

소비에트의 유일한 해상 유니트인 잠수함의 모습

광물을 돈으로 바꾸는 광물 정제소의 모습

가격 : 300

사용 범위가 무척 넓어진 화염 방사병은 파워도 강해진 편이다. 아마도 소비에트 군의 일반 보병 유니트들 중에서는 가장 강력한 유니트라고 할 수 있는데 가격이 비싼 것이 흠이지만 충분히 일반 보병의 2~3배 역할은 할 수 있다고 본다.

대형 탱크 (Heavy Tank)
가격 : 950

소비에트 군의 최대 주력 전차인 대형 탱크는 무려 연합군의 경전차보다 2배 이상의 화력을 자랑한다. 무엇보다 장갑능력이 뛰어나기 때문에 비록 속도가 떨어진다는 단점은 있지만 가공할 만한 화력은 단연 압도적이다.

V2 로켓 런처 (V2 Rocket Launcher)
가격 : 700

강력한 파워가 있는 미사일을 쏘아대는데 두발 정도면 대부분의 구조물을 파괴할 수 있다. 그러나 대공 능력이 없고 장갑력이 약해서 실제로는 효용이 떨어지는 편이다.

맘모스 탱크 (Mammoth Tank)
가격 : 1700

예전에 비해 여전히 느린 편이지만 강력한 파괴능력과 대공 능력, 보병 살상 능력만큼은 그러한 굼벵이적 면모를 단번에 해소할 수 있다. 또한 미사일이 탑재되어 있는데 이 미사일은 공중 유니트를 정면에서 떨어뜨릴 수 있을 정도의 강력함을 자랑한다.

잠수함 (Submarine)
가격 : 950

연합군의 경우 다양한 함선을 보유하고 있지만 소비에트 군은 오직 잠수함 뿐이다. 적에게 발각되지 않고 숨어 다닐 수 있는 장점이 있으나 큰 이점은 없는 편이다. 특히 연합군의 순양함이나 구축함처럼 지상으로의 공격이 불가능하다는 점에서 단지 연합군의 함선 격추로밖에는 사용할 도리가 없다.

야크 전투기 (YAK)
가격 : 800

미그기에 비해 시대감이 뒤떨어져서 사실상 미그기가 나오기 전까지만 사용하게 되는 유니트이다. 지상에 있는 보병들에게 기총사격을 하여 사살시키는 전법을 사용한다.

폭격기 (Badger Bomber)
가격 : 1000

이 유니트는 공수 부대 요원과 낙하산 폭탄을 투하하는데 주로 사용되는 일종의 수송기이다. 장갑 상태가 낮기 때문에 자칫 연합군의 대공포 공격에 당하지 않도록 유의하자.

미그 전투기 (Mig)
가격 : 1200

소비에트 군의 밥줄이라고 해도 과언이 아닐 만큼 최상의 무기이다. 약 3~4대만 편대를 이루어도 웬만한 유니트들을 쑥밭으로 만들어버릴 정도로 강력한 화력을 자랑하나, 그러나 빠른 기동력을 지니고 있는 만큼 장갑력이 약하여 적의 공격에 당할 위험성도 크다.

하인드 (Hind)
가격 : 1200

덩치큰 공격 헬기인 하인드는 연합군의 아파치 롱보우와 좋은 대조를 이룬다. 그러나 주로 인명 살상용이나 건물 파괴용으로 쓰는 것이 나을 것이다. 왜냐하면 장착되어 있는 무기들이 주로 폭탄류나 기관총류가 대부분이기 때문이다.

■ 양측의 구조물 유니트 비교 ■

1. 연합군

건설 지역 (Construction Yard)
가격 : 2500

다른 건물들을 만들어 주는 가장 기본적이고 중요한 유니트이다. 건설 기지가 단 하나일 때 보다 두 개일때가 훨씬 건설 속도가 빠르다. 연합군의 경우 페이크를 설정하여 진짜 기지와 똑같은 건물들을 아주 싼 값에 만들 수 있다. 그러나 페이크를 너무 많이 사용하게 되면 더 이상 건물을 지을 수 없는 사태도 발생하므로 적당히 사용하도록 한다.

발전소 (Power Plant)
가격 : 300

건물 유지를 위해 필요한 [illegible] 다. 특히

군수공장

구축되는 구조물의 숫자가 많을수록 더 많은 발전소가 필요하게 된다. 따라서 적과의 전투시에는 발전소를 막아야 할만큼 중요하므로 경계를 철저히 서도록 한다. 참고적으로 개량형 발전소도 있는데 일반 발전소 보다 훨씬 많은 전력을 생산하며 다양한 기지 구조물에 에너지를 공급해준다. 이는 가격이 500이다.

광물 정제소 (Ore Refinery) 가격 : 2000

광물 수거용 차량이 가져오는 광물들을 정제하는 곳이다. 최대 2000까지 금액을 산출할 수 있으므로 자금을 늘리는데 더없이 좋을 것이다. 단 소비에트로 할 때에는 연합군의 도둑이 침입할 우려가 있으므로 이에 대비하여 경계 병력을 서도록 하자.

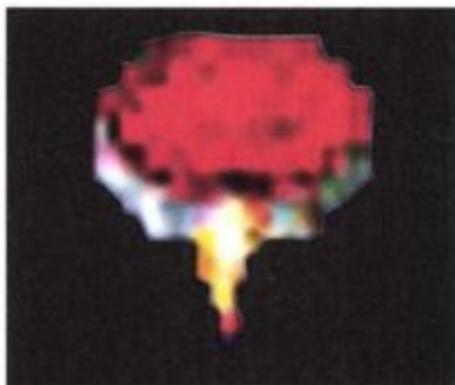
병영 (Barracks) 가격 : 300

이용 가능한 모든 보병 유니트를 만들고 훈련시키는 곳이다.

군수 공장 (War Factory) 가격 : 2000

지상에서 사용할 수 있는 모든 차량 유니트를 제작하는 곳이다. 전작과 거의 비슷한 형태를 지니고 있으며 장갑력이 강해진 것이 특징이다.

(Naval Yard) 가격 : 650

조선소

이것이 토치카이다

해상 유니트를 만드는 곳으로서 손상된 함정들에 대한 수리도 담당한다. 조선소의 개수가 많으면 많을수록 수리하는 시간을 줄일 수 있다.

헬리콥터 착륙장 (Helipad) 가격 : 1500

활주로와는 달리 헬리콥터는 헬리패드가 없어도 착륙이 가능하다. 만약 매각하길 원한다면 광물 정제소처럼 건물의 값만 돌려받는다. 연합군의 경우 [illegible] 착륙하게 되며 소비에트군의 경우는 하인드 [illegible] 착륙하게 된다.

토치카 (Pillbox) 가격 : 400

발칸포로 무장되어 있는 토치카는 적 보병 침입으로부터 아군 기지를 효율적으로 방어할 수 있다.

포탑 (Turret) 가격 : 600

전작과 거의 똑같은 105mm 기관포가 설치되어 있다. 뛰어난 사정 거리와 우수한 장갑력을 가지고 있기 때문에 적의 차량 공격을 확실히 저지할 수 있다.

AA 건 (AA Gun) 가격 : 600

연합군의 대공 방어 [illegible]로서 비록 사정 거리는 길지 않지만 적기를 효과적으로 제거할 수 있다. 정확도가 샘 미사일보다 높으며

가격이 저렴하기 때문에 많이 설치할수록 유리하다.

서비스 센터 (Service Depot) 가격 : 1200

전작에 비해 수리 속도가 빨라진 이 서비스 센터에서는 차량의 수리등을 담당한다. 만약 적과의 교전시 피해를 입은 차량이 있다면, 빠른 시간 내에 서비스 센터로 보내어 에너지를 보충받기 바란다.

레이더 돔 (Radar Dome) 가격 : 1000

전투 지역을 상단에서 볼 수 있게 해주는 레이더 기지이다. 페이크가 가능하기 때문에 은닉하여 사용하면 적에게 걸리지 않고 폭넓은 지역을 조망할 수 있다.

기술 센터 (Technology Center) 가격 : 1500

만약 초첨단 유니트를 제조하기를 원한다면 반드시 기술 센터를 세워야 한다. 연합군의 경우에는 나중에 정찰 인공 위성을 발사해야 하므로, 기술 센터를 세워 인공 위성 발사에 열을 올리자.

레이더 방해 장치 (Gap Generator) 가격 : 500

레이더 방해 장치를 하나쯤 설치해주면 적군들이 아군의 기지를 볼 수 없게 된다. 그러나 이곳에 적이 접근하게 되는 경우는 레이더 방해 장치가 노출되므로 주변 경계를 강화하도록 하자.

순간 이동 장치 (Chronosphere) 가격 : 2800

순간 이동 장치가 준비된 다음에 옮길 유니트를 설정한 뒤 이동할 장소를 지정하면 유니트가 순간 이동되게 된다. 그러나 한번에 [illegible]

POWER A TO Z

지나면 원래 제자리로 돌아오게 된다. 그러나 순간 이동 장치는 많은 부작용이 발생할 위험이 있으므로 꼭 필요할 때만 사용하기 바란다.

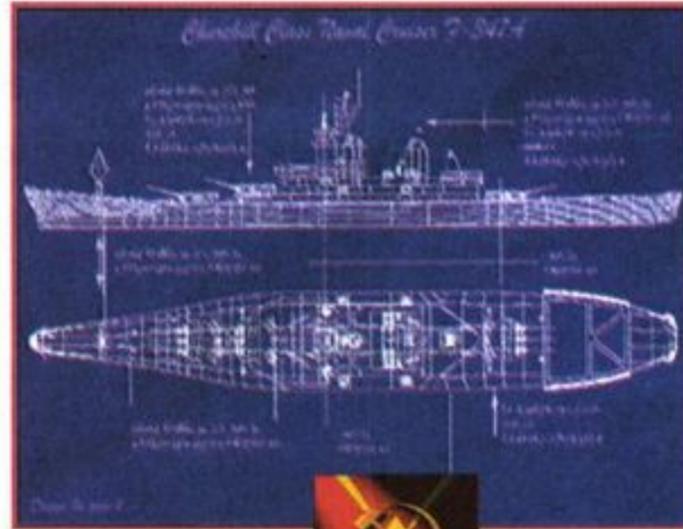
모래 주머니 (Sandbag Barrier)
가격 : 25

주로 적의 보병들을 저지하는데 사용된다. 이번 레드 얼럿에서는 벽 밖에도 사용이 가능하므로 폭넓은 범위에 바리케이트를 칠 수 있다. 하지만 우수한 차량 유니트들에게는 여지없이 무너지므로 완벽한 방어막은 아니다.

콘크리트 (Concrete Barrier)
가격 : 100

가격이 비싼 바리케이트이지만 웬만한 장갑 차량도 저지할 수 있을 정도로 강력하다. 중요한 시설물을 보호하고자 한다면 콘크리트로 방어라인을 구축해보자.

기술센터

[illegible]

2. 소비에트 군

군견 훈련소 (Kennel)
가격 : 200

한마디로 소비에트가 갖고 있는 군견들을 훈련시키는 곳이다.

잠수함 기지 (Sub Pen)
가격 : 650

잠수함을 구축하며 수리하는 곳이다. 숫자가 많으면 많을수록 건조하는데 들어가는 시간을 줄일 수 있다.

비행장 (Airfield)
가격 : 600

소비에트 군의 자랑인 막강한 공군력을 보강할 수 있는 곳이다. 주로 미그기와 야크기들이 제작되며 낙하산 유니트나 낙하산 폭탄 및 정찰기의 접근이 허용된다. 그리고 비행장이 적에게 파괴될 경우 현재 비행하고 있는 전투기들까지 폭파되므로 경계를 늦추지 말아야 한다.

테슬라 코일 (Tesla Coil)
가격 : 1500

적 지상군 유니트들을 번개로 공격하는 이 무기는 연합군 보병들과 차량들을 단숨에 잿덩이로 변하게 할 수 있다. 전작에 오벨리스크와 비슷한 형태인데 훨씬 파워가 강해진 것이 특징이라고 하겠다. 그러나 전력이 많이 소모되므로 충분한 발전 시설이 사전에 갖추어져야만 한다.

샘 미사일 기지 (Sam site)
가격 : 750

정확도가 떨어지는 것이 흠이지만 공중 유니트에게는 천적과 같은 존재이다.

미사일 격납고 (Missile Silo)
가격 : 2500

핵 미사일 발사를 목적으로 하는 유니트로서 적의 구조물을 단숨에 날려버릴 수 있는 막강함을 지니고 있다.

철조망 (Barbedwire Barrier)
가격 : 25

연합군의 모래 주머니와 같은 역할을 하며 연합군 보병 유니트나 간단한 차량의 이동을 막는데 사용된다.

연합군 미션의 공략

미션 1

본부로부터 소비에트군이 아인슈타인 박사를 납치해갔다는 소식이 들려온다. 플레이어의 임무는 박사를 안전하게 구출해오는 것이다. 우선 임무 초반부터 가벼운 총격전이 시작된다. C&C를 예전에 해본이라면 전혀 부담없이 느껴지겠지만 레드얼럿이 처음이라면 인터페이스를 익히는데 더없이 중요한 미션이 될 것이다. 우선 적들을 향해 총을 쏘면서 아래로 내려가자. 자동적으로 맵이 생성되면서 화면이 더욱 커질 것이다. 이때 새로운 건물이 하나 나올 것이다. 그 순간에 무전기에서는 아인슈타인 박사를 빨리 찾으라는

구축함으로서 안전하게 잠수함을 공격하는 요령

구축함은 사실 화력은 좋은 편이지만, 가격이 비싸다. 따라서 한정된 구축함을 최대한으로 이용하기 위해서는 소비에트의 잠수함의 위치부터 파악해야 한다. 그 다음에 잠수함이 있을 만한 위치에서 포탄을 떨어뜨려가면서 조금씩 전진하자. 이때 잠수함이 근처에 있다면 서서히 고개를 내밀게 된다. 그러면서 잠수함의 뱃머리 방향을 잘보도록 한다. 그리고 나서 플레이어의 구축함의 사정거리보다 약간 먼 정도의 거리를 잠수함으로부터 둔다. 이때 주의할 점은 잠수함과 정면의 위치에 있으면 안된다. 즉 잠수함이 약간의 이동이나 거의 이동 없이도 구축함을 향해 어뢰를 쏠 수 있는 위치가 되면 안된다는 것이다. 이 정도 거리에서 잠수함이 사라질 때까지 기다린다. 그 다음에 잠수함 바로 앞에 포탄이 떨어지게 (CTRL)키를 누름과 동시에 클릭하면서 공격을 개시한다. 그러면 함포가 발사되는데 간격이 있으므로 그동안 다시 잠수함이 사라지게 된다. 하지만 포탄이 떨어지면 다시 잠수함의 모습이 나타나는 장면이 반복되는데 이때 잠수함이 어떤 움직임이나 공격 태세도 갖추지 않고 가만이 제자리에 있다. 이런 식으로 약간의 시간을 걸릴 지 모르지만 잠수함을 공략하면 잠수함을 아무런 피해없이 격침시킬 수 있다.

아인슈타인 박사를 데리고 시누크 헬기로 탈출하자

독촉의 메시지가 오면서 플레이어의 발걸음을 더욱 부추기게 된다. 그런데 도스 모드에서는 유니트의 모습이 선명치가 않아서 어떤 사람이 아인슈타인 박사인지 잘 분간이 가지 않다. 아인슈타인 박사는 흰색 가운을 입은 일반 민간인처럼 보이는 사람이다. 기술 센터 주위에서 박사가 발견되었다면 일단 보병들을 시켜서 박사를 데리고 있는다. 그리고 나서 타냐를 중심으로한 분대를 형성하여 두 개의 발전소를 파괴하자. 그러면 소비에트 군의 테슬라 코일이 잠시 작동을 멈추게 될 것이다.

그 후에 처음 출발했던 지점으로 보면 헬기 한 대가 날아올 것이다. 이 헬기는 아인슈타인 박사를 안전하게 모시고 갈 헬기이다. 박사를 위쪽으로 데리고 가자. 혹시 소비에트 군 병사가 쫓아온다면 남는 병력으로 사살하도록 한다 잠시 후에 박사는 헬기를 타고 오른쪽으로 유유히 사라지면서 첫번째 미션은 막을 내리게 된다.

적의 남은 구조물을 모조리 파괴해 버리자

미션 2

25분 후에는 연합군의 보급 부대가 작전 지역을 통과한다고 한다. 플레이어는 보급 부대를 보호하기 위해 도로를 장악하고 있는 소비에트 군을 저지해야 한다. 적들이 아군의 수송 트럭을 탈취하지 못하도록 사력을 다해 막아내도록 하자. 우선 현재 갖고 있

사방에 군견이 몰려있는 모습

는 유니트를 가지고서 왼쪽 아래로 이동시켜, 근처에 있는 소비에트 병사들을 제거하자. 그리고 그곳에 있는 트럭을 아래쪽에 있는 큰 길가로 이동시켜 기지를 건설하도록 하자.

물론 여기서 기지를 건설하지 않아도 상관은 없지만 미션 초반부터 충분히 광물들을 채취해 놓아야만 나중에 고생을 하지 않는다. 광물 채취 시설이 건설되면 처음 시작했던 부분부터 해가지고 광물들을 모조리 얻어놓는다. 그리고 광물을 얻으면서 시간을 벌다보면 계속 지원군들이 도착하므로 이들을 이용하여 작전을 전개해 나가면 더욱 편리할 것이다. 이제 병사들을 가지고서 아래쪽으로 내려가면 아래에서 우측으로 꺾여진 길이 나올 것이다.

이곳부터가 작전 지시에서 들은

눈길에서도 광물 수거 차량은 재임무를 톡톡해 해낸다

POWER A TO Z

아군의 수송 라인이다. 계속 병사들을 설치해놓아 이곳을 아군의 점령지로 만들자. 좀더 안전하게 지키길 원한다면 토치카를 만들어 놓고 보병들을 생산해보는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

그리고 소비에트 군은 공수부대가 서측에서 투입되게 되는데 이 부근에 짚차 등을 놔두고서 공수

적의 기밀 서류를 탈취하자

연료통을 폭파시키면 자칫 아군도 피해를 입을 수 있다

화염 방사기는 지난판보다 리치가 길어졌다

부대가 땅에 닿는 즉시 즉각적으로 처리해버리자. 이제 시간이 되면 북서쪽에서 수송 트럭이 등장할 것이다. 이미 아군이 수송 라인을 장악했으므로 수송 트럭은 유유히 빠져나갈 수 있다. 수송 트럭이 안전하게 작전 지역을 벗어났으면 두번째 미션을 클리어할 수 있다.

미션 3

이번 미션부터 본격적으로 타냐의 활약이 전개되게 된다. 타냐를 가지고서 적이 이동하는 루트를 차단해야 한다. 아군의 정보망의 조사 결과 적은 다리를 건너게 되는데 타냐를 가지고서 교량을 폭파시켜 적이 이동하지 못하도록 해야 한다.

〈선택 A〉

타냐를 남쪽으로 이동시키면서 서측 편에 [illegible] 소비에트 병사들을 [illegible]. 내려가다보면 [illegible] 근처에 [illegible] 숨어 있는 것을 볼 수 있다. 그런데 그곳에 위생병 한명이 드럼통에 갇혀 있는 것을 볼 수 있다. 보초를 서고 있는 두 명의 소련군 가운데 한명만 쏘자. 왜냐하면 나머지 한명이 드럼통 옆에 서 있어 자칫하면 아군 유니트의 피해가 예상되기 때문이다. 그러나 보초가 드럼통에서 많이 벗어나 있다면 빠른 시간내에 보초를 처리한 다음에 위생병을 구출하자. 이제 서쪽에 있는 숲을 통하여 해안가가 나올 때까지 이동하자. 해안에서 소비에트의 수송선이 나타나면 기다렸다가 수송선에서 내리는 적을 모두 사살하자. 적은 약 5명 정도 되는데 이들을 하나하나씩 제거하자.

그런 다음에 남동쪽으로 이동하다보면 소비에트 병사 몇 명이 나타나는데 발견 즉시 사살하자. 그 후에 야포를 가지고서 적의 화염탑을 공격하여 전진하는데 무리가 없도록 하자. 그 뒤에 보면 연료통이 있는데 옆에는 아군의 위생병과 공병이 붙잡혀 있다. 이들을 구출해서 재빨리 빠져나온다. 빠져 나오면서 드럼통을 폭발시키면 기지가의 대부분을 폭파시킬 수 있을 것이다. 기지가 파괴되면 야포를 기지 안으로 이동시켜 동쪽에 있는 철조망을 파괴한다. 이제 그 틈을 통하여 남동쪽으로 이동하면 교량이 있는 곳이 나타날 것이다. 이 부분이 상당히 중요하므로 일단 세이블르 해둔 다음에 타냐를 이동하자. 타냐가 앞으로 나가 조심스럽게 적의 건물들을 파괴하도록 한다. 그리고 야포는 타냐보다 약간 뒤쪽에 위치시켜 놓고 지원 사격을 하도록 한다. 그후에 타냐가 첫번째 보이는 교량을 끊어보도록 한다.

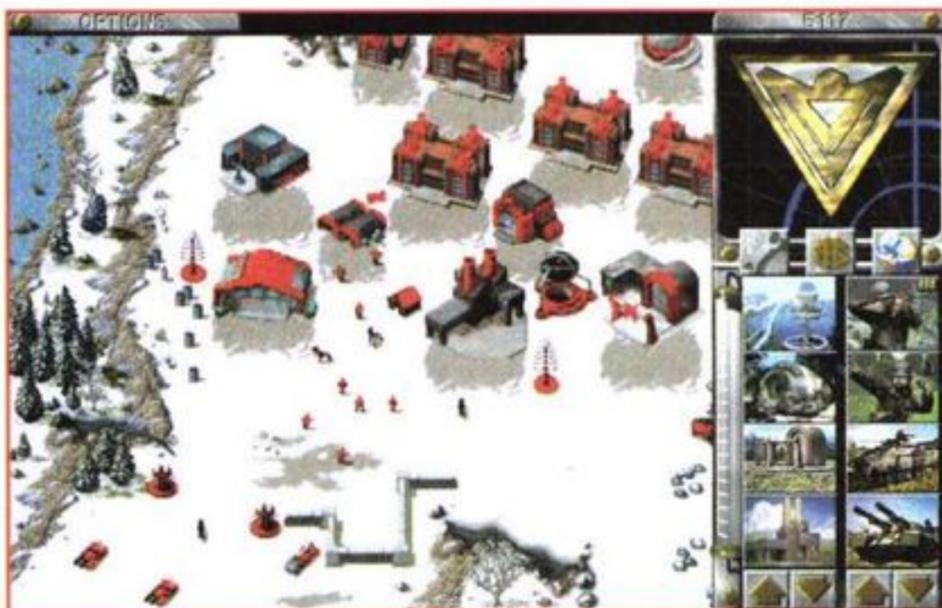
그 다음에 우측 상단에 보면 교량 두 개가 보이는데 이곳에 있는 드럼통을 폭파시켜 양측에 있는 다리를 완전히 폭파시키도록 한다. 그 후에 [illegible]에 숨어 있는 3명의 소비에트 [illegible]들을 제거한 다음에 서쪽으로 이동하면 세번째 미션을 클리어할 수 있다.

〈선택 B〉

선택 B에서는 좀더 색다른 작전을 펼쳐볼 수 있다. 지형은 A와 약간 다른데오로지 타냐만으로 작전을 헤나가는 것이 좀더 난이도가 어려워지게 된다. 시작 지점에서 계속 남쪽으로 내려가다가 소비에트의 수송 트럭을 발견하면 앞에 있는 드럼통을 터트려서 트럭을 전복시키자. 그 다음에 조금 더 내려가다 보면 민가를 하나 발견할 수 있는데 민가에서 위생병을 구출하도록 하자. 위생병을 데리고 계속 애라로 가다보면 교량이 하나 나오면서 우측이 샛길이 나있다. 샛길로 가보면 지프차가 한 대 있다. 지프를 가지고서 위로 올라가면 소비에트의 탱크가 있다. 탱크 주위에 있는 연료통을 파괴한 다음에 화염탑을 공격하자. 그러나 크게 걱정할 필요가 없다. 연료통이 터지는 순간에 방금있던 지프가 화염탑을 향해 뛰어들면서 같이 자폭을 하기 때문이다. 이제 위로 올라가면 아까 교량의 반대편 쪽으로 길이 나면서 적들보다 먼저 기지에 도착할 수 있게 된다. 경비병을 처리한 다음에 공병을 4명 구출하자. 그리고 나서 주위에 있는 화염탑들을 처리해야 하는데 무척 까다롭다. 무엇보다 유니트가 타냐 정도 뿐이므로 타냐의 쌍권총을 가지고 화염탑을 집중 공격하자. 위생병이 있으므로 만약 에너지가 모자르다면 위생병의 도움을 받는 것도 좋은 해결책 중의 하나이다. 화염탑이 확실하게 처리가 되면 교량을 폭파하자. 그 후에 조금 더 올라가서 교각이 두 개가 나오는데 이 두 개의 교량마저 처리하면 이번 세번째 미션을 마칠 수 있다.

미션 4

이번 미션의 주 목표는 간단하게 적의 모든 시설물과 병력을 파괴하는 것이다. 이미 아군의 기지 시설이 완공되었으므로 [illegible] 보병과 탱

크를 계속 만들어내자. 특히 경전차가 생산이 되므로 가능한한 경전차를 많이 만들어내야 한다. 왜냐하면 소련군 역시도 대형 전차가 등장하기 때문에 최소한 1:2의 비율은 되어야만 승산이 있다. 또한 안전을 위해서 토치카도 군데군데 설치해놓고 적의 공격에 대비하도록 한다. 충분히 유니트가 생산되었다면 서서히 공격을 시작해보자. 우선 좌측 상단에 있는 적의 광물 수거 트럭들부터 처리하도록 하자. 이때에 자원 관리를 위해서 토치카나 포탑등을 세워놓는 것을 잊지 말아야 한다. 이번 미션의 경우 북쪽과 남서쪽에 자원들이 많이 있으므로 이쪽으로 광물 수거 트럭을 보내도록 한다. 이제 적들은 더 이상의 생산이 불가능해서 유니트의 생산이 원활하지 않게 되었다. 이틈을 타서 적의 기지를 향해 집중 공격을 가하면 이번 네번째 미션을 완수할 수 있다.

저렇게 많은 병력속에서 스파이를 집어 넣는다는 것이 정말 어렵게 보인다

연합군의 수송트럭이 작전지역을 떠난다는 보고가 들어왔다

미션 5

이번 미션 5에서는 처음으로 스파이가 등장한다. 스파이는 총을 사용할 수 없으며 내구력도 약한 편이지만 적에게 발각되지 않고 적의 기지에 잠입할 수 있다. 그러나 스파이에게도 천적이 있다. 바로 소비에트의 군견들이다. 군견들에게 발각되지 않도록 스파이를 이동시키는 것이 중요하다. 무엇보다 미션 5에서 스파이가 해야 할 일은 타냐를 구출하는 일이다. 근처에 있는 소비에트의 기지에서 수송 트럭을 탈취하여 소비에트의 본기지로 들어가서 타냐를 구출해 나오는 것이 주 목적이다.

〈선택 A〉

플레이어는 전체 맵에서 서북쪽 상단에서 시작하게 된다. 이제 스파이를 남쪽으로 내려보낸다. 이때 다리는 건너지 말자. 다리를 넘어서는 순간 소비에트 군의 집중 공격이 시작되기 때문이다. 내려가다가 오른쪽으로 유니트를 옮겨서 북쪽으로 올라가는 길로 향하자. 이곳에 소비에트의 군견을 발견하게 되는데 군견이 이동하는 경로를 눈치껏 보아가며서 스파이를 공장 안으로 집어 넣는다. 그러면 수송 트럭을 알아서 탈취할 뿐안 아니라 운전까지 다 하게 된다. 스파이가 트럭에서 내리면 좌측 하단의 기술 센터로 가서 스파이를 내리게 한다.

여기서 스파이를 기술 센터 안으로 넣으면 무적의 타냐가 자기를 고문했던 소비에트 고문관들을 모조리 사살한다. 이 막강한 타냐를 가지고 근처의 SAM 미사일 기지 2개를 폭파시키고 위로 올라가 보병을 6명 사살한다. 다시 위로 올라가 SAM 미사일 2기와 가능한한 모든 소비에트 건물들을 폭파시킨다. 이때 적의 발전소까지 부수어준다면야 [illegible] 로 [illegible]. 이제 타냐 [illegible] 치누크 헬리콥터가 나오는데 여기에 타냐를 태워 보내면 잠시 후에 지원군이 도착하게 된다. 이 지원군을 가지고 나머지 소비에트를 섬멸하면 다섯 번째 미션을 클리어 할 수 있을 것이다.

〈선택 B〉

B를 선택할 경우에는 앞의 A보다 좀더 어려운 진행을 펼쳐야 한다. 우선 시작 부분은 조금더 아랫부분에서 시작을 하게 되는데 군견이 워낙 많기 때문에 눈치 작전을 펼치기가 어려워진다. 군견을 가까스로 피한다고 하더라도 기지로 들어가는 입구가 오른쪽으로 돌아가는 입구에 있어서 상당한 시간을 요한다. 또한 타냐를 구출하기 위해서는 우측 하단에서 상단으로 꺾어진 교량 위에 도착해야 하므로 거의 민첩한 동작을 하지 않는한 많은 컨티뉴를 반복하게 될 것이다.

〈선택 C〉

이번에는 아예 시작 부분이 맵의 북동쪽에서 시작하게 된다. 선택 A와 반대 방향으로 진행하면 크게 어렵지 않다. 그러나 한가지 주의해야 할 점은 적의 샘 미사일 기지의 숫자가 많아서 일일이 폭파시키는데 어려움이 많으며 적의 V2 미사일이 플레이어의 목을 노리고 있으므로 타냐를 구출한 뒤에 상당한 고전을 면치 못하게 될 것이다.

미션 6

소비에트 군이 새로이 개발한다는 철의 장막(IronCurtain)에 대

소비에트의 철의 장막의 건설을 방해해야 한다

참호속에 있는 병사들

소비에트의 대함 탱크에 무참히 짓밟히는 모습

POWER A TO Z

한 자료가 걸프만에 있는 기술 센터에 있다는 자료가 들어왔다. 연합군의 정예 스파이를 투입하여 자료를 탈취해와야 한다. 처음 시작 지점에서 아래로 가면 주위가 막혀있는 곳이 나온다. 그곳에다가 일단 기지를 건설하여 적의 움직임을 제제하도록 하자. 일단 기지의 아래 지역에 모든 화력을 집중하고서 그 바로 아래에 있는 적의 작은 기지를 아군의 영역으로 만들도록 하자.

연합군의 순향함의 리치는 엄청나다

구축함으로 육상 유니트들에게 지원 사격을 가하자

바쁘게 움직이는 광물채취 트럭

새로운 지원군이 도착했다

아군의 힘이 강해져서 적의 작은 기지를 영역으로 차지하게 되면 해안선에 조선소를 건설할 수 있게 된다.

이제 양측은 걸프만을 사이에 두고서 치열한 양상으로 전개가 된다. 이때에 건보트를 7~8대 정도 건조한다면 잠수함 기지의 폭파와 적 진지 1차 공격으로 소비에트 군에게 엄청난 피해를 가져다 줄 수 있다. 특히 건보트의 적 진지 1차 공격은 전세에 있어 매우 중요하므로 치밀한 꼐획을 짜도록 한다.

먼저 첫번째 상륙 작전을 위한 치밀한 준비를 해보자. 우선 건보트를 출동시켜서 주변의 잠수함을 정리한다. 그 다음에 건보트 한 대로 오른쪽 아래로 가다보면 발전소 4기가 밀집되어 있는 곳에 도달하게 될 것이다. 가까이에 있는 것부터 폭파시키면 3대까지는 무리없이 폭파시킬 수 있다. 발전소 3기를 폭파시키는 동안에 한쪽에서는 광물 채취작업을 벌이도록 한다. 그래서 자금을 모은 다음에 건보트를 더 건조해놓는다.

처음에 상륙 작전을 끝냈으면 이제 두번째 상륙작전에 도전해야 한다. 여기서는 두 대의 수송선에 스파이와 공병대를 태운 다음에 APC와 탱크를 8대 정도 싣는다. 수송선은 건보트 집결지에 대기시키고 집결지에 있던 건보트들 중 다섯 대 정도는 잠수함이 있는 곳으로 진입시키고 한 대는 위쪽으로 보낸다.

발전소에 있던 테슬라 코일을 부수고 난 다음에 잠수함 건조 기

소비에트 탱크들은 언덕위로 올라가질 못한다

지를 폭파시킨다. 그 후에 아군 수송선이 무사히 상륙할 수 있도록 육지 근처에서 방어라인을 구축해준다. 이제 탱크 부대가 상륙을 감행하게 될 것이다. 8대의 탱크 유니트를 전방에 배치시키고 나머지 1대의 APC는 후방에 배치시킨다.

이제는 스파이가 소비에트의 기밀 자료를 기술 센터에서 빼오는 일만 남았다. 스파이의 임무가 완료되면 연합군 사령부에서는 모든 시설물을 파괴하라는 메시지가 나올 것이다. 아군이 현제 훨씬 유리한 고지에 있으므로 상륙한 나머지 유니트를 가지고 적의 시설물을 파괴하면 여섯 번째 미션을 클리어할 수 있다.

미션 7

본호름(Bornholm)이라는 소비에트의 비밀 기지에서는 신무기인 철의 장막을 개발할 수 있는 곳이다. 이곳으로 통하는 레이더를 모두 제거하여 철의 장막에 대한 기술 이전이 불가능하도록 하는 것이 이번 미션의 목표이다. 우선 적의 잠수함 건조시설 또[illegible]

해야 한다. 플레이어가 처음 시작하게 되는 위치는 섬의 북서쪽 끝이다. 아군의 구축함 몇 대와 수송선 한 대 그리고 약간의 육상 유니트가 마련되어 있다. 무엇보다 초반부터 적의 적극적인 공세가 시작되므로 이에 대한 대처를 해야 한다. 특히 광물을 얻어나가면서 유니트의 생산을 늘여나가야 한다.

적의 공습도 만만치 않으므로 토치카를 설치하여 기지 보완에 힘써야 한다.우선 레이더 기지를 부수러 나가야 하는데 레이더 기지는 섬의 남동쪽 하단에 있다. 레이더 주위에는 대형 탱크 3대와 병사들이 있는데 세력이 강한 편이다. 충분히 유니트를 챙겨가지 않고서는 꼼짝없이 협공에 말려들게 된다. 적의 레이더 기지를 점령하였으면 이제 그 우측에 있는 소비에트의 본거지를 부수러 가자. 그러나 섣불리 움직여서는 안된다.

여기서부터는 해상에 있는 구축함의 세력을 빌리도록 하자. 그러나 조심해야 할 점은 해안 곳곳에 소비에트의 잠수함이 숨겨져 있으므로 반드시 뭉쳐다니도록 하자. 구축함들을 좀더 만들어 열 척 정도 수준이 된다면 적의 기지를 육상과 해상에서 봉쇄하고 한꺼번에 공격을 퍼붓자. 적의 건설 시설과 발전 시설을 부수면, 적의 테슬라 코일도 더 이상 가동이 불가능할 것이다. 어느 정도 전세가 유리해지면 육상 유니트로 하여금 이곳을 맡게 한다. 이제 해상에 있는 구축함을 가지고 북동쪽으로 해안으로 올라가서 적의 잠수함 건조시설을 부수도록 하자.

미션 8

드디어 아군의 신기술인 순간이동 장치가 연구 개발을 마쳤다. 적은 이 장비를 빼내어 아군의 기술 센터로 쳐들어오려고 한다. 이제 연합군 측은 즉각 경계 [illegible] 중심으로

밤낮을 가리지 않는 수송라인

방어 라인을 구축했다. 그리고 발전 시설이 적의 공격에 피해를 입지 않도록 방어에 철저히 신경을 써야 한다.

〈선택 A〉

무엇보다 이번 미션은 한마디로 버티기 작전이다. 주어진 시간 45분 동안 기지가 파괴되지 않도록 최대한 버텨주기만 하면 된다. 우선 플레이어가 시작하게 되는 지역은 북서쪽 지역이다. 이곳에서 나와서 맵의 중앙 부위로 진출하여 기지를 방어해야 한다. 일단 기지 주위에 토치카와 지뢰를 대량으로 설치해놓는다. 토치카는 적의 공중 공격력을 방어하기 위한 조치이고 지뢰는 적의 탱크를 방어하기 위한 수단이다. 그리고 만약에 모를 사태를 대비하여 비상용으로 발전소를 2~3개 정도 추가로 설치하자. 그리고 남는 유니트로 AA 건과 로켓 병을 배치하도록 한다. AA GUN은 미그기를 격추시키기 위한 수단으로도 좋다. 이제 사방에서 몰려들어올 적의 태세에 대응할 준비가 끝마쳤다. 기지와 순간 이동 장치를 사력을 다해 지켜내면 이번 여덟번째 미션을 끝마칠 수 있다.

〈선택 B〉

미션의 특성상 단지 시작 위치가 달라지게 된다. 이번에는 남동쪽에서 시작하여 중앙으로 올라오는 방식이다. 적들의 형태들이 모두 똑같으므로 선택 A와 비슷하게 기지로 들어가면 된다. 그 다음에 기지 방어 요령은 선택 B와 거의 흡사하다.

미션 9

한 연합군 정보 관리로부터 소비에트 군이 드디어 핵 미사일 계획을 완성하기에 이르렀다는 소식이 들려온다. 그런데 이 모든 계획에 관련된 자료는 블라디르 코시진이라는 핵 전문가가 지니고 있다고 한다. 연합군 측에서는 즉각 비밀 회의가 열리고 그 관련 자료를 훔쳐오기로 결정한다. 아군은 스파이를 적의 본부에 침입시켜 그 자료를 지니고 있는 핵 전문가를 납치할 계획으로 있다. 아마도 완벽한 계획이 되기 위해서는 아군의 지원 세력 또한 필요

출입금지 지역

커다란 폭발이 일어난다

적의 핵 시설을 파괴하기 위해 해안에서 함포 사격을 벌이는 모습

할 것으로 여겨진다. 우선 아군에게는 6대의 구축함과 1대의 건보트, 스파이를 실은 수송함 1대가 주어진다. 일단 적의 잠수함을 격침시키기 위해 건보트를 선봉장에 세우고 그 뒤를 구축함이 따른다. 그리고 수송함은 안전하게 맨 뒤에 쫓아가도록 한다.

육지에 도달하게 되면 지프를 생산하여 많은 수의 군견을 상대하도록 한다. 군견들을 제거하여 루트를 만들면 그 뒤[illegible] 스파이가 적진에 침투하도록 한다. 스파이가 적의 본부에 들어가게 되면 잠시 후에 제복을 입은 사람이 나온다. 이 사람이 그토록 찾던 블라디르 코시진이다. 그를 데리고 수송선이 있는 곳까지 되돌아와야하는데 돌아가는 길도 만만치 않다. 바로 군견들이 달려들기 때문이다. 군견들의 스피드는 익히 잘 알고 있드시 상당히 빠른 편이다. 지프만으로는 군견을 상대하기 힘들므로 블라디르 코시진이 다치지 않는 범위 내에서 해상에서 지원 사격을 해주자.

수단과 방법을 가리지 말고 블라디르 코시진을 수송선에 태워 아군의 기지로 데리고 오면 이번 아홉번째 미션을 클리어할 수 있다.

미션 10

미션 9에서 납치해온 블라디르 코시진을 연합군측 안기부에서 심문한 결과 그는 스탈린이 숨겨놓은 핵 미사일의 위치를 실토한다. 이제 빠른 시간내에 적의 핵 미사일 발사 계획을 저지해야만 한다. 참고적으로 간혹 미션 10을 건물 밖과 건물 안으로 둘로 나누어서 미션을 분리하는 경우도 있는데 두 개를 합쳐서 핵 미사일 저지 방법으로 서술해 나가겠다.

이번에도 좌측에서부터 시작한 다음에 차례로 소련군의 비행장을 파괴시켜야 한다. 여기서 주의해야 할 것은 적군의 작전 본부를

적의 교량을 끊어버려 수송로를 차단하는 모습

생병이 치료를 하는 순서대로 하면 큰 문제는없을 것이다. 그 다음에 좌측 상단에는 화염탑이 있는데 병사들을 분산시켜 화염탑을 쓰러뜨리자. 화염탑 주위에 엔지니어를 보내 두 개를 작동시킨 다음 나머지 컴퓨터를 작동시키면 이번 미션 10을 클리어할 수 있다.

마지막 미션에서 나머지 하나 남은 적을 가둬놓은 화면

먼저 공격하면 안된다. 일단 다른 시설물부터 차근차근히 파괴해 나간다. 그러다가 기지로부터 적의 작전본부를 탈취하는 형태로 작전이 변경되었다는 이야기가 나올 것이다. 이 순간에 아군의 공병대를 작전 본부로 투입하기 위해 적의 병기 시설을 파괴하자. 그러면서 작전 본부로 들어가는 길을 아군 편으로 만들어나가자. 그 다음에 공병을 가지고 마지막에 작전 본부를 탈취하면 열번째 미션의 첫번째 관문을 통과할 수 있다.

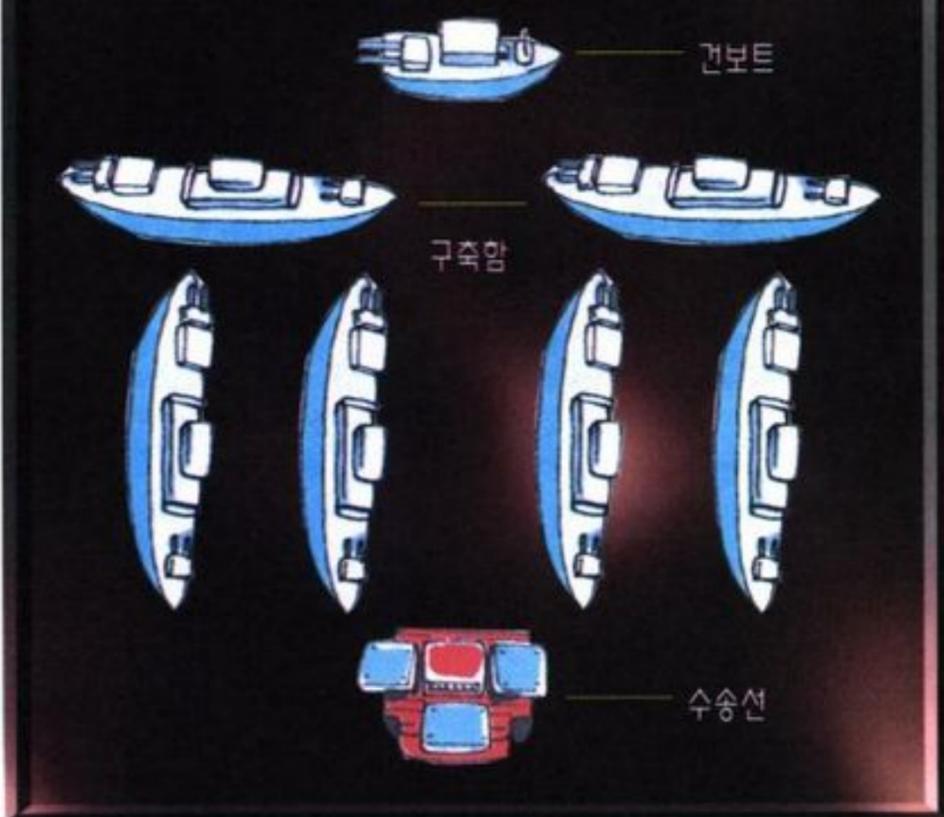
이제 소총수 1명과 스파이 1명을 한조로 하여 왼쪽 아래로 나가다보면 두 명의 보병 중 1명은 오른쪽으로 가버린다. 이 녀석을 처리하고 소총수는 재빨리 시작지점으로 보내고 스파이는 타냐와 접선하기 위해 아래로 쭉 내려간다. 이때 주의해야 할 점은 반드시 오른쪽 벽에 붙어서 가야한다는 것이다. 만일 그렇게 하지 않는다면 무방비 상태에서 당할 수밖에 없다. 계속 길을 따라 내려가면 아래에는 탱크가 가득하고 그 길에서 맘모스 두 대가 지원되는 모습이 보인다.

여기에서 소비에트 병사를 죽이면서 나타나는 타냐를 볼 수 있다. 이제 타냐를 이용하여 탱크가 있는 곳에서 우측에 있는 장치부터 차례로 파괴하자. 그 다음에는 길을 따라 진지[illegible] 돌아다녀야 한다.

물론 타냐가 먼저 처리[illegible]

미션 11

연합군이 소비에트의 중요 시설들을 파괴하기 위해 볼가 강을 건너게 된다. 그러나 볼가강 주위에는 소비에트 군의 테슬라 코일과 각종 대공 미사일이 설치되어 있어 협공 작전에 말릴 경우 전멸할 위험이 있다. 아군의 공수 시간 전까지 볼가강 연안에 있는 적의 군사 시설을 파괴하여 병력 이동에 차질이 없도록 해야 한다. 먼저 아군의 기지 두 개가 참여하게 되는데 한 기지씩 따로 작전을 펼치도록 하자. 적의 기지는 호수 오른쪽 위와 오른쪽 육지의 윗부분에 있다. 특히 첫 번째 적기지에는 무기 제조 공장이 있으므로 점령하기가 크게 어렵지 않다.

이번 작전에서는 무엇보다 육군, 해군, 공군의 3군이 입체작전을 펼치는 것이 중요하다. 그 공격 요령을 요약하면 다음과 같다. 첫 번째로 해군의 공격 임무 순서는 모든 잠수함을 일단 격파시킨다. 그 다음에 중앙 섬의 [illegible]

코일과 샘 미사일을 격파해준다면 해군으로서 해야할 일은 다 하였다. 그리고 육상의 탱크 부대는 수송선으로 발전소 단지가 있는 지역에 상륙하여 샘 미사일 5기를 모두 처부순 다음에 발전소를 파괴하면 임무를 완수한 것이다. 마지막으로 아파치 헬기 편대가 해야할 일이 많은데 먼저 잠수함 건조 기지를 공격한다. 건조 기지가 파괴되면 더 이상 생산을 못하도록 건설기지를 파괴하고 광물 정제소를 파괴해준다. 이제 적의 테슬라 코일과 화염타워를 공격하여 아군의 육상 유니트들이 활동하는데 지장이 없도록 해준다. 그 다음에 발전소까지 연합으로 폭파시켜 주면 이번 열한번째 미션을 100% 끝낼 수 있다.

미션 12

적은 지난 번까지만 해도 연구단계에 있던 철의 장막을 완성하기에 이르렀다. 이번 미션의 목표는 철의 장막을 파괴시키고 기술센터를 점령하여 발사를 정지시키는 것이다. 우선 좌측 상단에 있는 소비에트의 기지로 들어가 먼저 철의 장막을 파괴하자.

그 다음에 재빨리 옆에 다른 전진기지를 설치할 필요가 있다. 왜냐하면 곧 핵미사일이 날아와 아군의 기지를 박살내기 때문이다. 그리고 다른 곳에는 병영과 발전소, 무기 공장이 있어야 기지가 박살나도 어느 정도 대항이 가능하기 때문이다. 그 다음에는 우측의 약체 병력을 이용하여 기술 센터를 점령하자. 그러면 적의 핵미사일이 아군의 수중에 남어오면서 다시 좌측 상단을 공격하기 위해 병력을 출동시킨 다음에 나머지 기술센터를 점령하면 열 두 번째 미션을 클리어할 수 있다.

미션 13

이번 미션은 적의 기술 센터에 침입하여 적의 핵무기 공장을 마비시킬 수 있는 발전기를 파괴해야 한다. 효과적으로 전투를 하기 위해서는 보병과 위생병을 하나의 그룹으로 만들어 전투하면서 치료하는 것이 매우 중요하다.

넓은 지역에 퍼져 있는 발전기들을 파괴하나 무력화시키는 데에는 [illegible] 필요한 것이

한 병사가 벽돌에 파묻힌 스탈린을 발견한다

고통스러워 하는 스탈린

미리 준비해놓은 헝겊으로 스탈린의 입을 막아버린다

벽돌로 완전히 찍어버리는 잔인함을 보여준다

다. 중간 중간에 화염탑들이 진행을 방해하는데, 이들을 무력화시키는 통제 컴퓨터를 찾아내는 것이 주안점이다.

먼저 위쪽에 있는 그룹을 A, 아래쪽에 있는 그룹을 B라고 하자. 일단 그룹 A를 먼저 오른쪽으로 이동시켜 위쪽의 통제 컴퓨터 앞에 엔지니어를 보낸다. 그러면 화염 타워 하나를 없앨 수 있을 것이다. 다음은 그룹 B를 오른쪽으로 이동시키면서 차차 적들을 제거해나간다. 차량들이 움직일 터인데 이 차량들을 피하지 않으면 차량에 치이고 말 것이다. 차량들이 있는 방을 지나 더 동쪽으로 이동하면 다시 통제 컴퓨터 하나를 발견할 수 있고 이를 이용하여 화염탑을 제거한다. 이제 다시 그룹 A를 동쪽으로 이동시키면 맘모스 탱크들이 있는 곳을 지나게 된다. 이제 위쪽으로 진행하다보면 첫 번째 발전기를 만날 수 있고 통제 컴퓨터에서 발전기를 무력화시킬 수 있게 된다.

다시 발전기에서 나와서 동쪽으로 진행하면 다른 통제 컴퓨터를 발견할 수 있고 이를 이용하여 화염 타워 하나를 무력화 시킬 수 있다. 이제 화면을 그룹 B로 돌려 이번에는 남서쪽으로 진행하자. 이곳에서도 발전기 하나를 만날 수 있고 무력화시킬 수 있을 것이다. 그러면 몇 명의 보병들이 추가되는 것을 확인할 수 있다. 그 다음에 그룹 B를 동쪽으로 이동시킨다. 그러면 다시 하나의 발전기를 만날 수 있고 이를 무력화시킬 수 있다.

계속 동쪽으로 나아가다보면 건물의 중앙부에 있는 방에 도달하게 된다. 이곳을 함부로 돌아다니다가는 화염탑의 밥이 될지 모른다. 공병 한명을 이용하여 먼저 가운데 있는 통제 컴퓨터를 조작하고 그리고 왼쪽 위쪽의 통제 컴퓨터를 조작하자. 순찰하고 있는 [illegible] 요령껏 피하여 접근하면 [illegible]

최종 엔딩화면

미션14

의 방을 통하여 위쪽으로 올라가자. B그룹과 A그룹을 합류하여 아까 A그룹이 있었던 곳에서 계속 오른쪽으로 진행하면 다른 발전기를 만나게 될 것이다. 이제 남쪽으로 가다가 왼쪽으로 가면 중앙부의 방의 오른쪽 통로임을 알 수 있다.

여기서 지키고 있는 몇 명의 적을 물리치고 공병 하나를 이동시켜 중앙부 방의 남쪽 통로로 가게 하면 왼쪽 벽에 조그만 통제 컴퓨터를 볼 수 있다. 이것을 작동시키면 화염 타워 하나가 적들을 싸그리 제거할 것이다. 이제 중앙부 방의 오른쪽 아래 통로쪽으로 진행하면 군견 한 마리가 통제 컴퓨터를 지키고 있고 수많은 적들이 있는 것을 볼 수 있다. 이 적들 중에서 화염 방사기를 가진 적들은 모두 제거할 필요가 있다. 몇 명의 특공대를 보내 빠르게 드럼통을 파괴시키면 화염 방사기를 가진 적들을 모두 없앨 수 있을 것이다. 나머지 적들을 모두 없애고 통제 컴퓨터를 조작하도록 하자. 이곳에서 오른쪽으로 진행하다보면 다시 발전기를 하나 볼 수 있는데, 이곳에는 통제 컴퓨터가 두 대 있을 것이다. 이것들을 모두 조작하도록 한다.

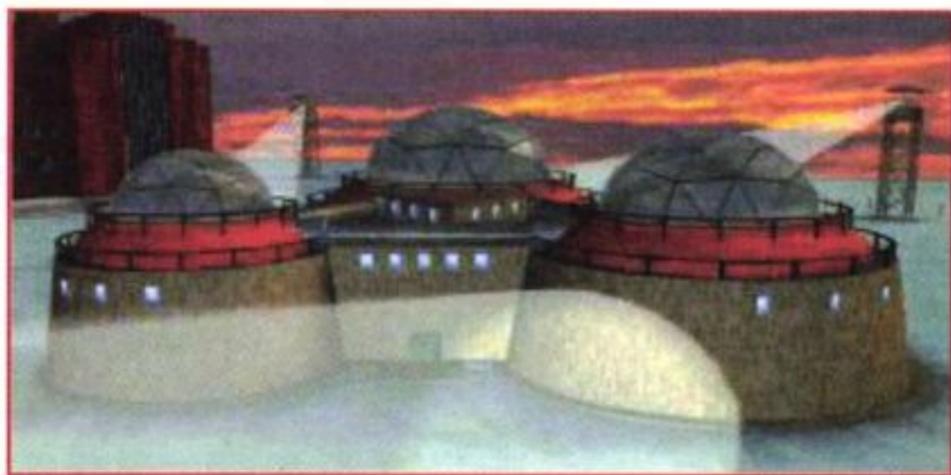
이제 화염탑이 깨끗하게 정리된 중심부 방의 남쪽 통로를 따라 가다가 왼쪽으로 진행하면 복도에 통제 컴퓨터 두 대가 있고 마지막에 도달한 방에서 발전기를 제어하는 통제 컴퓨터를 발견할 수 있다. 이들을 모두 조작한 다음에 중심부 방의 나머지 두 컴퓨터를 조작하면 열 세 번째 미션을 클리어할 수 있다.

소비에트의 크레믈린 궁의 모습

미션 14

드디어 연합군의 엔딩도 얼마 남지 않았다. 처음 미션을 시작하면 드럼통이 널려 있는 곳에 타냐와 도둑 2명이 있다. 타냐는 앞에 있는 적들을 제거하면서 왼쪽으로 가다보면 건너편 육지와의 연결로가 있는 곳에 다다르게 된다. 그곳에서 위쪽으로 올라가면 발전소가 있는데 발전소를 지키는 경비병 3명을 제거한다. 그 옆에는 수송 트럭이 서 있는데 수송 트럭을 제거하고서 돈상자를 얻자. 그리고 도둑으로 금이 가득한 적의 저장소에 보내어 돈을 얻도록 한다. 돈을 가지면 곧 지원군이 나타나는데 그때 탱크를 가지고 적의 화염탑을 공격하자. 화염탑을 공격하는 순간에 타냐를 이용하여 나머지 건물들을 폭파시켜 적을 모조리 제거하자. 그 다음에 광물 채취 차량을 여러 대 만들고 빠른 시간내에 왼쪽의 호수에 조선소를 건설하여 구축함과 순양함을 건조한다. 구축함과 순양함이 만들어지면 두 유니트를 이용하여 육해공을 완전히 섭렵할 수 있게 된다. 이제 적의 유니트를 어느 정도 파괴했다면 지도 아래쪽에 위치한 적의 기지를 공격하자. 이 기지에 플레이어의 진지를 구축하면 소비에트 군은 더 이상 버틸힘이 없게 된다.

컨트롤 센터와 핵 미사일 기지까지 완전히 박살 내면 열 네 번째 미션을 모두 클리어할 수 있게 된다.

연합군 미션의 엔딩

야간에도 철통같은 경계가 펼쳐진다

소비에트가 유럽을 지배할 날을 기대해 본다

연합군의 병사들이 기지 안으로 들어온 순간에 벽돌 안에는 어떤 사람이 하나 깔려있다. 바로 스탈린인 것이다. 병사들은 인도주의적인 정신으로 스탈린을 구출해주려고 하지만 누군가가 나타나서 이것을 만류한다. 그는 자신이 스탈린을 처리할테니 걱정말고 나가라고 한다. 그 후 스탈린과 1:1로 대화를 나눈다. 그는 준비해 둔 헝겊을 스탈린 입에 틀어막고 벽돌로 스탈린을 벽돌 더미에 파묻히게 하여 스탈린에게 비통한 최후를 맛보게 해준다. 그러면서 연합군 미션은 대단원의 막을 내리게 된다.

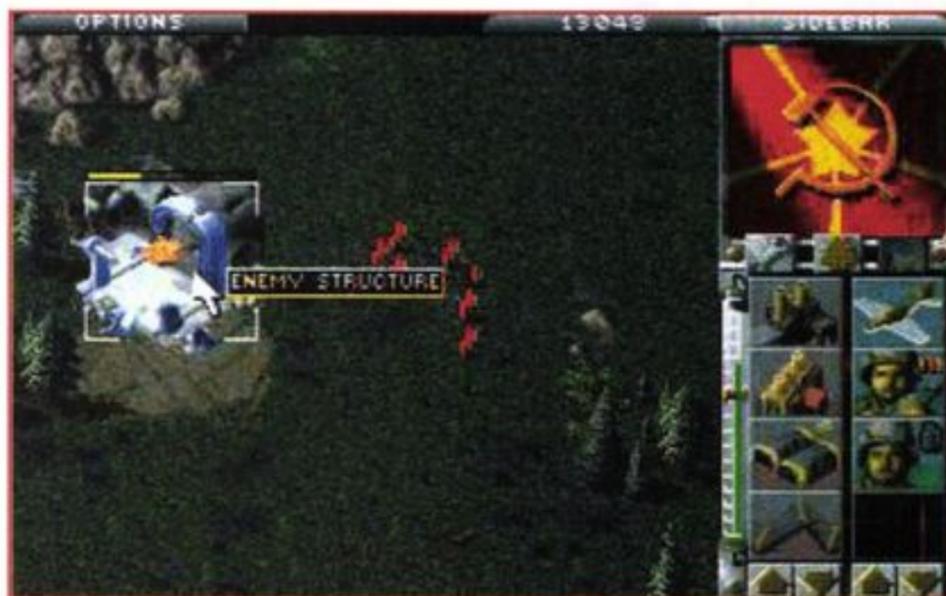
미션 1

한때 연합군의 점령지였던 이 마을에 위치한 저항군들이 아군의 활동을 방해하고 있다. 특히 민간인과 남은 패잔병들을 주축으로한 이 저항군 결사대를 완전히 박살내어야 한다.

아군 본부에서는 본보기로 모든 주민들과 민간 시설을 파괴하라는 명령을 하달한다. 무엇보다 아군의 숫자가 절대적으로 많기 때문에 적군을 제거하는 것은 시간 문제이다.

공중 유니트인 야크기가 두 대나 출동하므로 야크기를 이용한

테슬라 코일을 곳곳에 세워놓으면 방어막 역할을 해준다

작전을 펼치면 적의 시설물을 쉽게 파괴할 수 있다. 강 건너의 건축물을 파괴하다보면 [illegible] 공격[illegible] 것이다. [illegible] 보병 유니트를 이용하여 다리를 건너 적의 군사들을 제거하면 첫 번째 미션을 가볍게 마칠 수 있다.

이번 목표는 연합군의 구조물을 파괴하는 것이다

미션 2

오늘 밤 안에 연합군들이 아군의 작전본부를 공격하러 온다는 정보가 들어왔다. 내일의 독일 침공을 위해서라면 연합군의 침공을 오늘 밤 안에 저지해야 하므로 모든 유니트를 풀 가동하여 방어 라인을 구축하자.

즉각 비상회의가 소집된다

〈선택 A〉

맵을 살펴보면 동북쪽에 아군의 기지가 있고 서측에 적의 기지가 있다. 이때 주의해야 할 점은 아군 기지가 있는 곳에 교량은 잠시 후에 자동 폭파되므로 지나가지 않도록 않다. 따라서 다른 길로 돌아가면서 차차 유니트를 늘려나가는 전술을 시도하자. 무엇보다 자금의 여유가 된다면 수류탄 병과 화염탑 같은 유니트를 세울 수 있으며 야크기를 만들 수 있다. 여하튼 간에 어떤 유니트를 사용하던지 간에 적의 레이더 기지를 부순 다음에 적의 건설 기지를 파괴하면 미션을 클리어할 수 있다.

〈선택 B〉

반대로 남서쪽에서 시작하게 되며 이번에는 소총수와 수류탄 병이 각각 네명씩 주어지고 네 마리

스파이를 잡아라

POWER A TO Z

의 군견이 주어진다. 초반에 주어지는 병력이 빈약한 만큼 보너스 아이템을 착실히 얻어두자. 연합군의 수송 차량은 시작 후 약간의 시간을 두어 나타나는데 소총수를 대기시켜 두면 시기를 알 수 있으므로 반드시 파괴하여 추가 자금을 얻자. 또 시간을 좀더 끌면 보충 병력대대가 도착하므로 이들과 합세하면 좀더 쉽게 미션을 풀어나갈 수 있다.

연합군과 소비에트 간의 탱크 전쟁

미션 3

연합군의 스파이가 아군의 기밀 서류를 탈취한 다음에 아군 기지를 폭파시키고 도망쳤다. 빨리 수색을 하여 스파이를 색출하여 사살해야만 한다. 아군의 정보망에 의하면 스파이는 서북쪽 해안으로 도망치고 있다는 정보가 들어오므로 스파이가 함선을 타기전에 사살해야만 한다.

모래 더미를 밟고 들어오는 장갑차

연합군의 기지 내부 작전 모습

군견들의 활약 여부에 따라 미션의 승패가 달라진다

상자각 뒤의 적을 주의하라

미션이 시작되면 갑자기 아군의 기지가 폭발하면서 그 아래로 스파이가 뛰어나가는 모습을 보게 된다. 그 뒤로 군견들이 스파이를 추격하러 떠나게 되는데 스파이와 너무 근접해서 진행할 경우 꼼짝없이 몰살된다.

일단 잠시 내려가다고 오른쪽에 있는 민가로 들어서면 아군이 지원 세력을 얻을 수 있다. 이를 이용하여 연합군의 토치카를 제거하면서 계속 내려가자. 근처의 민가를 부수면 [illegible] 보충 아이템을 얻을 수 [illegible]

계속 스파이를 추격하면서 아래로 내려가면 좌측으로 빠지는 길이 나온다. 그러나 이곳 주위는 온통 연합군 통솔이다. 연합군에게 군견의 뜨거운 맛을 보여주자. 이제부터는 스파이를 잡는데 혈안이 되어야 한다. 재빨리 우측 위로 난 길을 통해 돌아서 강가를 따라가면 적과 함께 바리케이트를 확인할 수 있다. 바리케이트 앞의 적을 제거한 다음에 해안가에 정박해있는 수송선을 파괴시키자. 이제 스파이의 도주를 차단 하였으므로 세 번째 미션을 막을 내리게 된다.

미션 4

연합군은 새로운 레이더 [illegible] 구축하여 이를 실험중에 [illegible] 군은 이 레이더 시설을 [illegible] 적의 통신망에 장애를 일으키도록 해야 한다.

〈선택 A〉

시작하자마자 적들이 아군을 향해 돌진해 온다. 아군의 처음 시작 지역은 중앙에서 조금 밑에 부분이고 적의 레이더 기지는 북서쪽에 위치하고 있다. 적들을 모조리 사살해 급한 불부터 끄도록 하자. 그 다음에 광물 채취 차량을 이용하여 자금을 모으도록 하자. 자금이 준비되면 정찰기를 만들자. 정찰기를 이용하면 적의 레이더 위치를 파악한 다음에 그곳에 병사를 투입하여 레이더를 부술 수 있다. 그 다음에 탱크 부대를 출동시켜서 적의 기지를 마저 파괴하면 이번 네 번째 미션을 클리어할 수 있다.

〈선택 B〉

미션 A와 아군과 적군의 기지가 바뀌어 있다. 무엇보다 선택B에서는 다양한 유니트의 건설이 가능하므로 V2 로켓이나 대형 전차를 활용해볼 수 있다.

미션 5

아군의 정보망에 의하면 칼키스란 섬에 자원이 산재해있다고 한다. 그러나 연합국측에서 정보 내용을 엿들었는지 몰라도 아군보다 먼저 그 지역에 기지를 건설하고 있다는 정보가 들어왔다. 빨리 섬에 침투를 하여 연합군의 레이더를 점령하여 섬을 아군의 손아귀에 넣도록 하자. 이번 미션 5는 양측의 지원군이 엄청나게 투입되므로 장기전으로 갈 공산이 커진다. 섬에 도착하게 되면 적의 기지가 있는 본섬 말고 작은 섬에다가 일단 기지를 건설하자. 그 다음에 잠수함을 건조하여 적의 구축함에 대응할 만한 대책을 세워야 한다. 잠수함이 건조되면 적의 구축함들을 모조리 제거하여 해상에 진입할 수 있는 루트를 마련하자. 이제 섬으로 아군의 유니트를 수송하여 적의 기지를 파괴할 준비를 하자. 여기서 주의할 점은 적의 기지를 공략하기 전에 아군의 병력을 충분히 확보하고 한번에 승리해야만 한다. 시간이 길어질 경우는 적의 새로운 병력이 공수되므로 도리어 전세가 나빠질 수 있다.

미그기와 야크기가 발진한다

적의 급습에 당한 모습

이제 시작 위치에 새로 지원된 건설 기지를 수송선에 태워 섬의 좌측의 상륙 가능한 지역에 내려놓자. 그 후 기지를 건설하고서 탱크를 만들어 연합군을 전멸시키자.

미션 6

현재 아군의 수송 부대가 북쪽의 기지로 이동중이다. 적들은 이를 간파하고 수송 라인을 곳곳에 병력을 배치시키고서 아군의 수송 부대가 호랑이 굴에 들어오기 만을 기다리고 있다. 특히 적은 아군의 수송 부대가 교량을 건너는 순간 교량을 폭파시키려는 속셈을 가지고 있다. 따라서 재빨리 아군의 유니트들을 출동시켜 적의 계략을 사전에 차단해야 한다.

연합군의 대공포인 튜렛의 모습

〈선택 A〉

우선 건설 기지를 보호하고 적군을 제거한다면 이제 서쪽으[illegible] 이동하여 [illegible] 건설하자. [illegible] 기지가 [illegible]되게 되면 이제 유니트를 생산하여 북쪽에 있는 적의 기지를 공격하자. 어차피 오른쪽에 있는 다리는 파괴될 것이므로 왼쪽에 있는 연합군 기지를 물리친 다음에 이동하는 전략이 유리하다.

적의 병력을 깔끔히 막아낸 다음에 아군의 수송 부대를 새롭게 개척한 루트로 유도한 다음에 동북쪽 위치로 이동시키면 이번 미션을 클리어할 수 있다.

〈선택 B〉

A와 임무의 목표는 비슷하지만 공략 방법을 조금 다르게 해야 한다. 무엇보다 지형상 아군의 수송 트럭이 다리를 건너게 해야 한다. 그러므로 다리 주변에 있는 적들을 제거하는데 열을 올려야 한다. 아군의 잠수함을 이용하여 다리 주변에 있는 적들을 모조리 파괴

우연히 교회를 파괴한 다음에 아이템을 얻은 모습

하자. 아마도 잠수함 유니트 수가 모자르게 될텐데 잠수함 건조시설을 항만에 설치하고 계속 잠수함을 생산해내는 작전을 구사하여 나중에 수송 트럭들이 안전하게 다리를 건널 수 있도록 도와주자.

강을 사이에 두고 연합군과 대치하고 있다

POWER A TO Z

미션 7

이번 미션 7은 공병대를 이용하여 컨트롤 룸을 차지하면 미션을 클리어할 수 있다. 우선 시작 지점을 둘러보면 주변에서 연료통이 폭발하는 것을 볼 수 있다. 그러니까 시작할 때 가만히 방심하고 있지 말고 어디론가 일단 피하도록 한다. 그리고 나면 아래에서 적의 유니트들이 몰려오는 것을 볼 수 있는데 이때 정면으로 맞서지 말고 일단 아래로 피하도록 한다. 그리고서 근처에 숨어서 적들에 연료통을 지나는 순간 연료통을 폭발해버리면 별다른 대전없이도 적을 몰살 시킬 수 있다.

그 후에 왼쪽으로 가다보면 아군의 군견들이 잡혀 있는 곳을 볼 수 있다. 하지만 주변이 토치카로 둘러쌓여 있어서 어찌할 도리가 없다. 그러나 근처를 잘 살펴보면 연료통이 있는데, 연료통을 파괴하여 토치카를 날려버리자.

이제 군견들을 구출하고서 다시 왼쪽으로 움직인다. 왼쪽에는 연합군의 로켓병이 지키고 있으며 근처에는 연료통이 있다. 이때 섣불리 접근하면 로켓병이 무기를 발사하여 연료통을 폭파시킨다. 따라서 미리 몸을 피했다가 희생가능한 유니트를 하나 전진시켜 연료통을 폭발시키면서 로켓 병들을 제거한다.

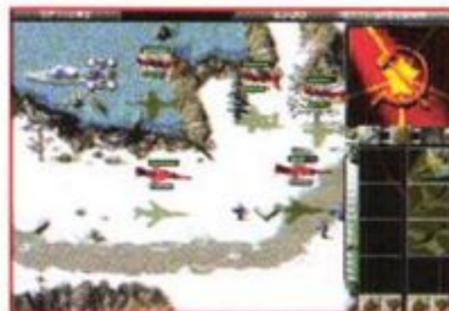
맘모스 탱크 VS 아파치 헬기

상륙을 할때에는 적이 숨어 있는지 잘 살펴보아야 한다

수송선에 육상 유니트를 싣다

연합군의 헬기장 모습

거대한 핵폭발이 일어난 모습

출격하는 하인드의 모습

라가서 아군의 공병을 모두 죽이므로 빠른 시간내에 작전을 펼쳐야 한다.

아마도 군견을 이용하여 적 유니트를 죽이면 효과적일 것이다. 이렇게 공병들을 구출하고서 이제는 컨트롤 룸을 차지하러 가야하는데 이때 메인 룸에 타냐랑 적 유니트들이 시설물을 지키고 있는 것이 보인다.

이 부분의 팁을 말하라면 재빨리 공병을 메인 룸 근처의 컨트롤 룸으로 보낸다. 컨트롤 룸은 모두 4개인데 중앙에 방하나를 둘러싼 4개의 방이 위치하고 있는 것이 컨트롤 룸이다. 공병이 컨트롤 룸에 들어가면 화염 탑이 생기면서 타냐를 비롯한 적 유니트를 사살할 수 있다. 이제 중앙의 방으로 유니트를 집합시키면 이번 일곱번째 미션을 클리어할 수 있다.

아파치와 하인드의 대결은 정말 불꽃튀는 대결이다

미그기를 이용하여 연합군의 구축함을 격침시키자

계속 앞으로 나아가면 또다시 연료통이 보일 것이고 그 뒤에 상자들이 쌓여 있는 방을 하나 볼 수 있다. 이때 적 유니트 한명이 연료통을 폭파시키고 도망가는 장면을 볼 수 있다. 이때 재빨리 쫓아가서 사살하지 않으면 위로 올

추락하는 소비에트의 야크기 모습

드디어 핵 미사일이 발사 준비가 끝났다

소비에트의 미그기는 공중전에 있어서 단연 압권이다

미션 8

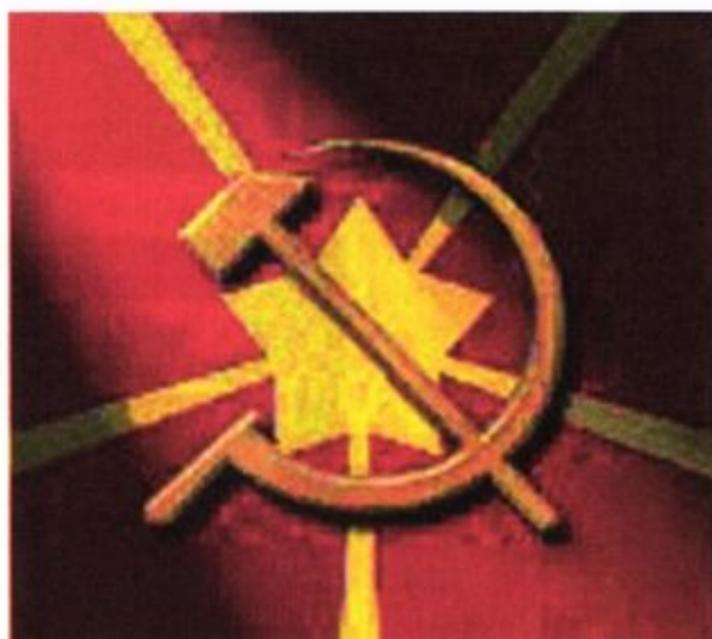
연합군들이 섬을 하나 점령하고서 아군 공격의 전초 기지로 삼고 있다고 한다. 아군은 역으로 적의 전초 기지로 처들아가서 섬에 있는 모든 적들을 제거해야 한다. 먼저 시작 부분은 전체 맵에서 중앙 하단부터 시작하게 된다. 이곳부터 해안을 따라 적의 함선들을 격침시켜 나가야 한다. 아마도 적의 구축함을 제거하는 선봉장은 소비에트의 마스코트인 잠수함 부대가 도맡아서 해줄 것이다.

해상에서 어느 정도 지배력을 지니게 되었다면 이제 육상에서 적의 기지를 처부수도록 한다. 적의 기지는 서북쪽에 위치한 지역에 위치해 있는데 그곳을 향해 진격하도록 한다. 무엇보다 탱크 부대를 일정 분대로 무리지어 진행하면서 잔류 병력들을 처나가면 여덟 번째 미션을 끝마칠 수 있다.

미션 9

적들은 미리 아군의 수송 라인을 파악하고서 수송 트럭을 파괴하고 그 안에 비밀 서류를 빼앗아 달아났다. 재빨리 적의 수송 트럭들을 쫓아가서 트럭을 파괴하고 다시 기밀 서류를 아군의 품으로 돌아오게 해야 한다.

이번 미션의 처음 시작 부분은 지도 남동쪽으로 부터이다. 시작 위치에서는 자원이 금방 떨어지므로 [illegible] 광물 채취 차량을 거쳐 아래쪽 지역으로 보내어 광물들을 채취하도록 한다. 이제 연합군도 총공세를 펼쳐올 것이다.

그들의 총공세에 대응하기 위하여 아군의 대형 전차를 만들어서 우측으로 난 길을 따라 계속 진격하도록 한다. 이곳에서 적들은 지뢰를 가설 중인데 어쩔 수 없이 전차 몇대는 잃어야 하므로 남은 병력을 이용하여 계속 나가도록 하자. 그러면 적의 야포와 탱크가 플레이어를 기다리고 있는데 이를 무시하고 좌측으로 나간다. 적의 시설물들이 계속 공격해 오는데 무조건 적의 수송 트럭만 공격하면 되므로 트럭을 색출해내어 파괴시키면 아홉번째 미션을 클리어 할 수 있다.

미션 10

[illegible] 다시 아군의 수송 [illegible] 지역을 통과한다는 보고가 들어왔다. 이번 작전 지역은 적의 영토이기 때문에 각별히 주의를 기울여야 한다. 공군 역시도 지원을 아끼지 않기 위해 미그기를 출동시킨다고 한다.

수송 부대가 서측으로 움직이면서 아군의 병력으로 이들을 호위해야 한다.아군은 네 개의 탱크가 이를 따라 가는데 [illegible] 무려 5대나 지원되므로 큰 [illegible] 없을 것이다. 수송 부대가 중앙에 이를 즈음에는 중앙의 길을 따라 놓여 있는 적의 터렛을 제거해야 한다.

터렛은 위와 아래에 각각 4문씩 있는데 주변의 연료통을 폭파시키면 주변 효과로 인해 약간은 시간을 벌 수 있다. 이제 좌측에 남아 있는 병사들을 탱크로 밟아버리면서 계속 진격한다. 좌측의 도착 지점에 최종적으로 수송 트럭이 도착하게 되면 미션이 끝나게 된다.

미션 11

적들이 구축함과 순양함을 대량으로 생산할 수 있는 항만 시설을 공사중이라고 한다. 적이 이 공사를 마치기 전에 사전에 적의 해군 기지를 폭파시켜야 한다.

<선택 A>

섬은 좌우로 긴 모양을 하고 있다. 플레이어는 섬의 중앙부 하단에서 시작하게 된다. 일단 기지를 건설할 때 자원이 풍부한 양 사이드에다가 기지를 건설해놓고 광물을 채취하자. 연합군의 해군 기지에서 벌써 배가 완성되었는지 순양함이 끝없이 공격을 퍼붓는다. 순양함은 유니트 특성상 사정거리가 매우 길기 때문에 멀리서 막지 못하다면 전멸 당할 수도 있다. 적은 전체 맵 바로 위쪽 섬에 위치하고 있다. 이제 수송선과 유니트를 충분히 만든다음에 적진으로 [illegible] 순양함에 유니트를 [illegible]

POWER A TO Z

TIP!

Tip C&C 레드 얼럿을 곱절로 즐기는 방법

웨스트우드 채트 코너에 들어가보자. C&C 레드얼럿은 국내 뿐만 아니라 전세계 게이머들을 열광의 도가니로 몰아넣었다. 그러나 한 번쯤 국내 게이머가 아닌 외국의 게이머와 대전하고 싶은 욕망도 들 것이다. 그러한 이들을 위해 제작사인 웨스트우드 사측에서는 인터넷을 통해 멀티 플레이를 할 수 있도록 돕고 있다.

이 웨스트우드 채트는 인터넷을 통해서 플레이어들간의 모임이나 게임을 즐길 수 있도록 특별히 고안된 일종의 IRC 서버이다. 웨스트우드 채트는 1년 이상 서비스를 해왔고 수천가지의 게임들을 할 수 있도록 독보적인 호스트로 운영되어 왔다. 웨스트우드 채트는 새로 출시되는 게임들 같은 것에 대비하여 지속적인 성능향상을 기울이고 있다. 아마도 새로운 게임 매니아들을 사귀는데는 이보다 더없이 좋은 방법은 없을 것이다. 우선 웹 사이트인 http:// www.westwood.com/wchome에 들어가서 클라이언트 소프트웨어를 다운로드 받아야 한다. 그리고 소정의 매니아 등록을 하여 클럽에 가입되면, 본격적으로 인터넷을 통한 멀티 플레이를 즐겨볼 수 있을 것이다.

필자도 전용선을 통해서 이번 레드 얼럿을 인터넷을 통해 멀티 플레이 해본 적이 있었다. 필자는 대만 친구와 영국 친구와 레드 얼럿을 했는데, 약간의 불쾌감도 느꼈다. 특히 채트 모드를 통한 서로의 욕을 통한 싸움이 더 무서울 지경이었다. 여하튼 한참 동안 대전 끝에 한국의 자존심을 살려주는데 일조를 하였다. 그동안 국내 네트웍을 통한 멀티 플레이는 많이 해보았지만 인터넷을 통한 멀티 플레이는 하기 힘들었다. 만약 자신이 C&C 레드얼럿에 일가견이 있다고 생각하는 이들은 위의 사이트에 도전해서 한국의 위상을 확실히 심어주기 바란다. 아마도 국내 매니아들이 전세계 C&C 레드얼럿의 판도를 쥘 날도 얼마 않남은 듯 싶다.

순양함에 눈에 띄지 않도록 유의한다. 이제 적진에 상륙하게 되면 적의 토치카등에 유의하면서 적의 해군 시설을 모조리 파괴시키자.

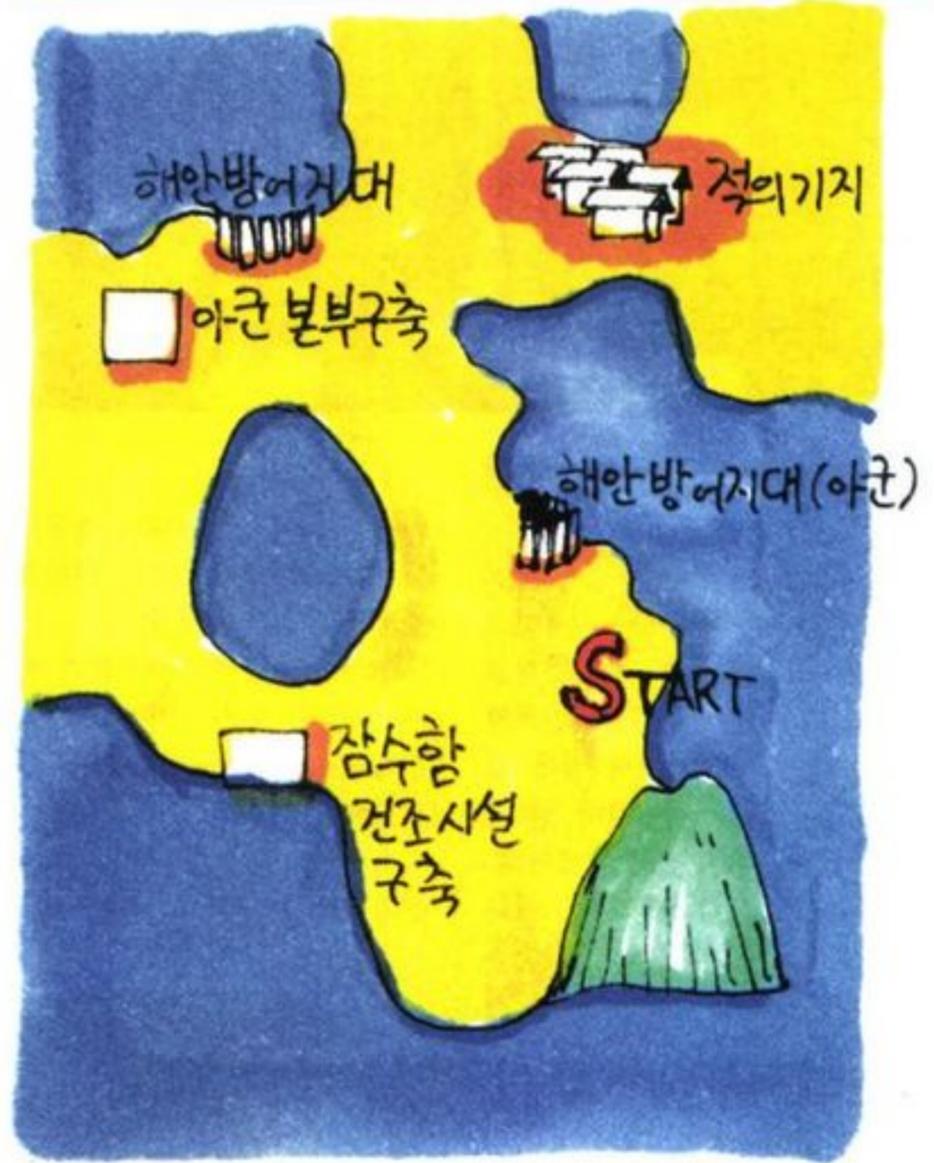
〈선택 B〉

선택 B의 경우는 처음 시작 지점이 다르며 적이 위치한 섬이 다르다. 모두 우측에 있으므로 이런 차이만 염두해 두면 된다. 하지만 적들은 선택 A보다 훨씬 많은 순양함을 보유하고 있어 수송선을 이용한 육상 유니트의 이동이 자유롭지 못하다. 따라서 일단은 순양함을 제거하는 계획부터 세운 다음에 적의 기지를 공격하자.

미션 12

연합군은 순간 이동 장치를 개발하기에 이르렀다. 소비에트에서는 즉각 각료 회의를 소집하여 이 순간 이동기를 훔치기로 결정한다. 이번 미션에서는 먼저 3개의 연구소를 장악한 다음에 순간 이동기를 훔쳐야 한다. 하지만 적들이 아군이 연구소를 장악할 경우는 그 연구소를 폭파시켜 버리기 때문에 정말 바쁘게 움직여 다녀야 한다. 우선 첫 번째 기술 센터는 좌측 하단부에 있다.

그곳으로 가던 도중에 경전차 두 대와 중형 전차 두 대가 나오는데 길을 따라 중형 전차 2대가 더 있다. 그리고 골목 골목에는 로켓 병들이 대기를 하고 있으므로 조심해서 접근해야 한다. 일단 이번 기술 센터를 점령하면 인공위성이 떠올라 전체의 지도를 확인할 수 있다. 이때 쯤에는 적의 위치가 우측 하단에 있다는 것을 알 수 있고 진짜 기지는 섬에 있다는 사실을 알게 된다.

우측 하단에서 적의 병력은 레이더 방해 차량을 따라 움직이므로 이에 속지 않도록 한다. [illegible]도 맘모스 탱크나 대형 탱크 8~9대 정도만 [illegible] 우측 하단에 있는 기지를 [illegible] 공략할 수 있으므로 서두르지 말고 [illegible]

하도록 하자. 이제 섬으로 가기 위해 아군의 잠수함 건조 기지를 만들어야 하는데 적의 정찰 함선이랑 마주치지 않는 곳에 세우는 것이 좋자. 유니트 생산이 완료되면 적의 섬으로 처들어 가는데, 맘모스 탱크 [illegible] 유니트가 효과적이다. 섬을 [illegible] 아군의 공병을 세명정도 만들어 [illegible] 자. 그 다음에 탱크를 [illegible] 아까의 연구소의 게이지를 [illegible]

빨간색으로 만든다. 그 후에 공병들을 시켜 세곳의 연구소를 모두 장악하도록 한다. 그러면 자동적으로 미션은 클리어 되는데, 아까 보았던 순간 이동 장치는 가짜이므로 다음 기회를 노려야 할 듯 싶다.

미션14

소비에트에서는 승리의 축제가 열린다

미션 13

다시 아군의 정보 소식통으로부터 적의 순간 이동 장치의 정확한 위치를 알게 되었다. 아군은 순간 이동 장치가 제대로 작동하지 못하도록 거기에 링크된 레이더 시설을 파괴해야 한다. 우선 아군 기지의 건설에 주력을 하자.

처음 플레이어가 시작하는 부분은 지도상의 북서쪽인데 거기서부터 길을 따라 아래로 내려와서 기지를 구축하자. 적의 기지는 좌측 상단과 중앙에 두곳이 있는데 아래로 가서 레이더를 점령한 다음에 중앙의 기지를 공략하는 전략을 택해야 한다. 하지만 적의 수가 워낙 많아서 현재 가지고 있는 아군의 유니트 만으로는 전면전이 불가능하다. 따라서 적의 발전소 같은 시설물부터 파괴하면서 적의 숫자를 조금씩 감소키는 작전을 펼친다. 이제 어느 정도 전세가 유리해지면 중앙에 있는 두 개의 레이더를 점령하자.

그 후에 아군도 잠수함을 건조하여 적의 해군력을 무참히 짓밟은 다음에 계속 우측 하단에서 왼쪽으로 난 강을 따라가다보면 다른 건축물이 있는 지역을 만나게 된다. 이곳에도 레이더가 있으므로 레이더를 차지하도록 한다. 총 네 개의 레이더를 모두 차지하게 되면 열 세 번째 미션도 큰 어려움없이 성공시킬 수 있다.

미션 14

드디어 소비에트 미션의 마지막에 도달하였다. 이제 연합군의 마지막 기지인 런던을 쑥밭으로 만들어 전 유럽을 소비에트의 손아귀에 넣는 것이 주 목표이다. 마지막 미션인 만큼 처음부터 전면전의 공세로 나올 것이다.

일단 서쪽으로 이동하여 자원이 있는 곳까지 움직이자. 이곳에 기지를 구축하고서 자금을 벌어들여 유니트를 생산하는데 도움이 되도록 하자. 그리고 연합군은 계속 런던으로 상륙해 들어오는데, 북쪽과 남쪽, 동쪽 해안을 경비해야 한다. 무엇보다 빠른 시간내에 대형 탱크등을 만들어 적이 상륙하기도 전에 차단시켜버리는 것이 유리하다. 그리고 남쪽에는 아군의 잠수함 건조 시설을 설치하여, 적의 순양함의 공격에도 대비하도록 한다. 만약 아군의 방어라인이 부족하다고 여겨진다면 텔사 코일과 샘 미사일을 만들어 준비하면 효과적일 것이다.

비록 지금은 좋을지 모르겠지만....

독이든 차를 마시고 죽음을 맞이하는 스탈린

잔인하게 권총을 마구 쏘아댄다

그러나 그녀도 죽음을 당하고...

의미심장한 웃음을 짓는 케인

적들은 해상으로의 진입이 힘들어지자 공중에서 아파치 헬기로 공격해 들어올 것이다. 이때에 대공포 등으로 아파치 헬기를 적절히 방어하면서 한편으로는 적의 진지를 향해 공격해 들어가자. 혹은 여유가 된다면 미그기를 생산하여 애당초 아파치 부대를 폭파시키는 방법도 있다. 이제 좌측 상단에 있는 기지를 점령한 다음에 교량을 사이에 두고 있는 섬을 공략해야 한다.

여기서 좌측 상단을 통해 우측으로 나있는 길을 따라 가면 또다른 적의 기지가 출현하는데 이곳부터 파괴시키도록 하자. 그 후 좀 돌아가는 길이지만그 아래로 내려가서 적진을 파괴하자. 적은 본부를 보호하기 위해 순양함을 시켜 섬으로 들어가는 모든 교량을 끊어놓는다. 그러면 아군 잠수함의 호위 하에 육상 유니트들을 수송선에 실어서 상륙 작전을 감행하자. 적의 마지막 본부를 폭파시키면 소비에트의 모든 미션을 클리어할 수 있다.

소비에트 미션의 엔딩

소련군 수뇌부에서는 축제가 열린다. 그러나 조금 뒤 사령관인 스탈린은 다과를 독이 든 차를 마시고 독살당하게 된다. 그것도 예전 제 2공화국에서처럼 자신의 오른팔에게 당하게 된다. 그 부하는 잠시 후 총으로 대장의 머리에 총을 겨눈다. 이 광경을 본 케인은 잠시 후에 그 총을 쏜 여자를 말리면서 진정시킨다. 여자가 계속 무어라고 화면을 앞에두고 자신감있게 떠드는데 케인은 갖고 있던 총으로 여자의 대뇌부를 관통시킨다. 그 후에 의미심장한 미소를 지으면서 서서히 레드 얼럿의 소비에트 미션의 엔딩이 흐르게 된다.

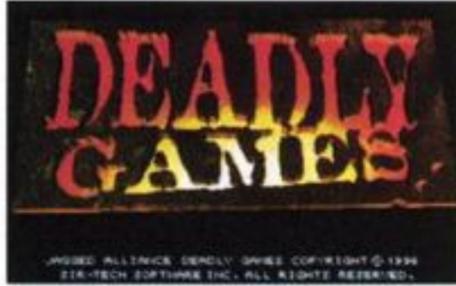
POWER A TO Z

전략과 RPG가 조화를 이룬 게임

재기드 얼라이언스 데들리 게임즈

LG소프트웨어에서 출시한 적이 있는 재기드 얼라이언스가 드디어 버전 업이 되어 국내에 출시된다. 데들리 게임즈란 이름이 지어진 이 게임은 전략과 롤플레잉이 적절히 가미되어 리얼 타임과는 다른 맛을 더할 것이다.

재기드 얼라이언스는 전작에서처럼 메타비라 섬에서만 싸우는 것이 아니라 게이머는 완전한 프리랜서 용병이 되어 고용주가 주는 미션만을 선택하게 된다. 또한 자기 동료 용병들을 골라 직접 작전을 지휘한다. 전작과 인터페이스는 별 다를 바 없지만 게임 중간중간에 새로운 아이템과 용병들의 숫자도 추가되었다. 이번에 국내에 출시하는 게임은 용병들의 목소리를 LG미디어에서 직접 한글화하여 게임 진행이 편할 것이다.

DEADLY GAMES

게임에 들어가서..

게임은 전작과 비슷하다. 이번에 다른 점이 있다면 옵션에서 난이도를 조절할 수 있다는 점이다.

게임셀렉트

Select Game	
Scenario	미션을 순서대로 진행한다
Random	미션을 컴퓨터가 선택한다
Generate	컴퓨터가 알아서 미션을 만든다
Campaign	게임의 실제 진행 모드
Random	컴퓨터에 의한 임의 연속 미션 진행
Generate	컴퓨터에 의한 만들어진 연속 미션

메인화면

게임 옵션

Select Length	Random campaign의 길이를 조절하며 5, 10, 20, 무한대로 선택한다.
Maximum Mercenaries Per Team	고용할 수 있는 최대 용병의 수. 8명까지 가능하다.
Random Hirings	컴퓨터가 임의로 용병을 선택한다.
Merc Quality	이 option은 random hiring을 선택해야지만 가능하다.
Equipment	이 option은 random hiring을 선택해야지만 가능하다.
AI Enemise	시나리오를 선택할 경우 가능한 옵션으로 미션중에 나오는 적의 수를 선택할 수 있다.
Quality of AI	적의 인공지능을 조절한다.
Opponents Visible	화면에 적을 보이게 할 수 있다. 어든이면 게이머가 직접 적을 발견해 공격해야 하지만 비저블은 게임이 시작하면 적의 위치가 나온다.
APs (Action Points)	턴 수 제한과 관련된 옵션이다.
Blood Stains	on인 경우 부상당한 이 심한 부상을 당한 경우에는 과다 출혈로 사망하는 경우도 있다.
Funds	시작할 때의 돈의 액수를 결정하는 것으로 캠페인의 경우 스탠다드(10,000), 제네러스(13,000), 리미티드(7,000)가 있다.

옵션 설정

시나리오 작성

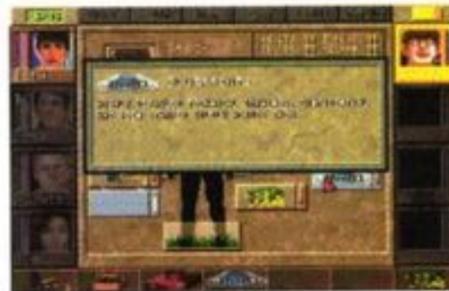
캠페인에 들어가서

Mission 1: 침입자 제거

TURN 13 REWARD 5000

몰려오는 적을 없애는 임무로 건물의 좌우에서 4명의 적이 나온다. 기본 미션이니 만큼 스테이지를 금방 클리어 할 수 있다.

Mission 2 : 블루 프린트를 찾아라!

TURN 15 REWARD 7000

섬 서쪽에 있는 건물에서 블루프린트를 찾아와야 한다. 이 블루프린트는 우리측 배신자가 적에게 넘긴 청사진으로 꼭 찾아와야 한다. 숲의 끝에 3명과 건물에 2명이 있다. 이번 스테이지 역시 쉽게 클리어 할 수 있다.

매 스테이지마다 가능한 용병이 나온다

청사진은 이곳에

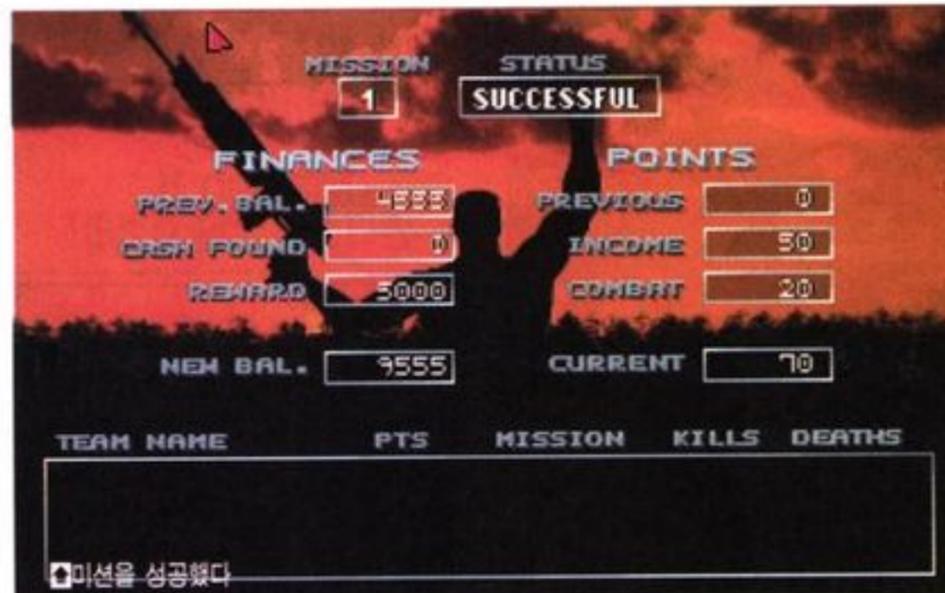
2번째 미션 성공

Mission 3 : 제프 로버츠 암살

TURN 10 REWARD 10000

우리 편 배신자인 제프 로버츠를 암살하는 임무로 건물안에 제프 로버츠와 민간인이 3명정도 더 있다. 만약 민간인을 죽이면 우리 편에 안 좋은 소문이 나니 제프 로버츠만 죽이도록 한다. 건물 안밖의 적 5명을 죽이면 제프가 민간인과 같이 숨으나 인물을 클릭하면 이름이 나오므로 가서 4방의 총으로 쓰러뜨릴 수 있다.

Mission 4 : 다리 폭파 작전

TURN 15 REWARD 9000

타일론 강의 다리 폭파 작전으로 시한 폭탄을 처음으로 쓸 수 있다. 게임이 시작하면 양 옆으로 폭탄이 나오니 그것을 주어 폭탄을 잘 다루는 용병이 장착하도록 한다. 임무는 간단하게 전개할 수 있으나 다리 건너편으로 있는 적들이 노리고 있으니 활동력이 좋은 2명 정도는 미리 강을 건너 적을 소탕해야 한다.

Mission 5 : 위조 지폐 찾기

TURN 20 REWARD 12000

위조 지폐를 찾아야 하는 임무

추가된 무기

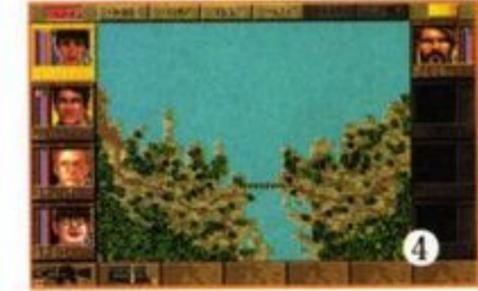
44 REDHAWK
권총 중에서 가장 위력이 강한 총으로 44 매그넘 탄환을 사용한다. 크고 무겁지만 다루기는 편한 총이다. 게임상 캠페인 중반까지 나오며 12G 라이플보다 위력은 약하지만 쏘는데 행동 포인트가 조금씩 소비되어 유용하다.

우지 서브머신 건
가볍고 실용적이며 사용하기 편한 반 자동 기관총으로 소음기의 장착도 가능하고 액션 포인트의 소비도 적지만 명중률과 위력이 약하다.

그레네이드 런처(유탄 발사기)
수류탄 발사기로 앞의 장애물이 있을 경우는 사용이 불가능하다. 몰려 있는 적에게는 효과적이다.

박격포(Motar)
박격포로 몰려 있는 적에게는 효과적이다. 26스테이지에서부터 등장하며 포탄이 5발에서 6발까지만 나온다. 건물의 밑에서 쏘면 위험하니 탁 트인 공간에서 써야한다.

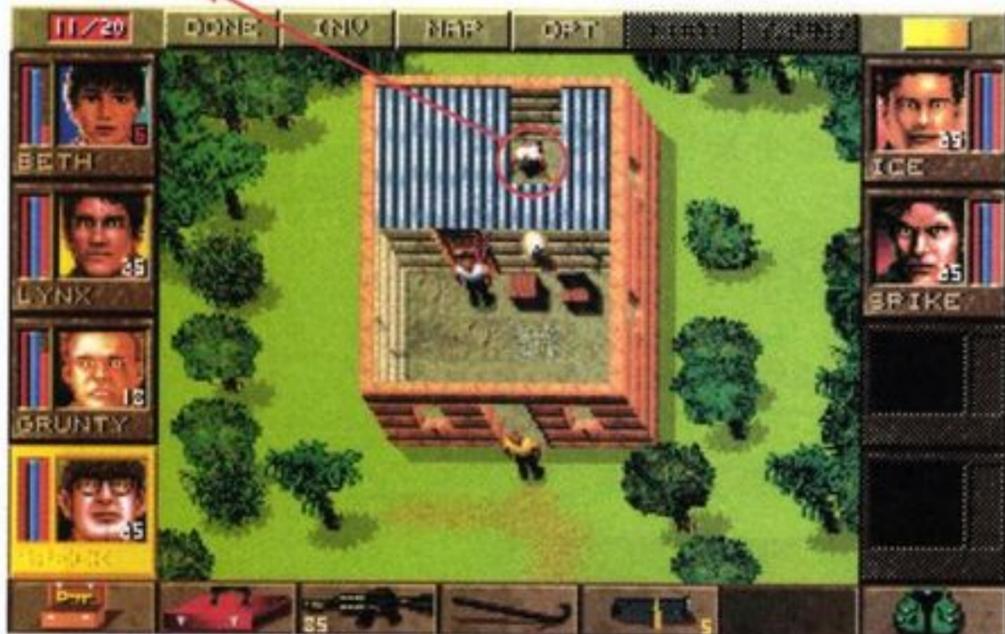
MISSION 1 STATUS SUCCESSFUL
FINANCES: PREV. BAL. 4555 / CASH FOUND 0 / REWARD 5000 / NEW BAL. 9555
POINTS: PREVIOUS 0 / INCOME 50 / COMBAT 20 / CURRENT 70
TEAM NAME PTS MISSION KILLS DEATHS

미션을 성공했다

POWER A TO Z

로 강 건너에 67명 정도가 숨어서 기다리고 있다. 처음 시작하면 3명 정도가 유인작전을 펼치고 나머지는 뒤로 돌아 적의 뒤를 공격한다. 그러면 적중의 한 명이 위조지폐를 가지고 있다. 이번 스테이지는 강 주변에 숨어 있는 적만 주의하면 된다.

Mission 6 : 컴퓨터 사진 찍기

TURN 20 REWARD 8000

북쪽에 있는 집에서 컴퓨터를 사진기로 찍고 돌아와야 한다. 이번에는 적이 건물 밖에 2명, 중앙에 4명이 있다. 밖에 있는 적은 손쉽게 처리할 수 있으나 안쪽에 있는 적은 수류탄으로 문을 부수거나 시한 폭탄으로 적이 있는 쪽의 벽을 부수면 그 쪽에 있는 적까지 피해를 줄 수 있다. 일단 건물을 부수면 나머지 적들은 안으로 한 명이 들어가 적의 위치를 확인한 후 나머지가 한 번에 처리하면 적들을 물리칠 수 있다. 이어 남은 방에 들어가 컴퓨터로 사진을 찍으면 이번 스테이지를 클리어 할 수 있다.

이자가 제프 로버츠

이 자가 앤더슨

폭파

Mission 7 : 앤더슨의 위치 확보

TURN 20 REWARD 10000

우리 측 스파이인 앤더슨의 위치를 확인하고 확보해야 한다. 북쪽에 2개의 건물 중 한 곳에 있는데 문은 잠겨 있다. 잠겨 있는 문을 일일이 열쇠로 찾아 맞추기 보다는 기술력이 좋은 용병을 고용해 록스미스 킷을 이용, 문을 따는 것이 앞으로의 게임 진행에도 유리할 것이다. 적은 각 건물 안에 1명씩 숨어있고 건물 밖에 나머지가 있다. 앤더슨을 확인하고 주변의 적만 없애면 된다.

앤더슨 탈출

Mission 8 : 앤더슨을 탈출시켜라!

TURN 12 REWARD 12000

아까 위치를 확인한 앤더슨을 구해 남서쪽의 해변으로 데리고 오면 된다. 앤더슨의 위치를 확인한 후 데리고 나오면 적의 용병들이 움직이기 시작한다. 앤더슨과 용병 한 명은 반드시 같이 있어야 한다. 안 그러면 앤더슨의 위치를 확보하기 곤란하다. 적의 용병을 모조리 제거한 후 남서쪽의 숲이 없는 해변으로 데리고 오면 된다.

Mission 9 : 이중간첩에게 서류 가방 전달하기

TURN 20 REWARD 9000

코드 네임 블루문이라는 이중간첩에게 브리프 케이스를 갖다 주어야 한다. 블루문은 남동쪽의 구석에 숨어 있다. 게임에 들어가기 전에 브리프 케이스를 활동력이 좋은 용병에게 주어야만 나중에 턴 제한에 무사히 넘겨갈 수 있다. 활동력이 좋은 용병과 사격 능력이 좋은 용병을 합쳐 엄호하고 나머지 대원들은 적의 시선을 끌면 적들이 그쪽으로 몰린 사이 서류 가방을 전달해주면 된다.

위조 지폐를 찾았다

Mission 10 : 핵무기 개발 장치 파괴

TURN 20 REWARD 14000

핵 미사일 개발 장치를 파괴하면 된다. 게임을 시작하면 폭탄을 발견할 수 있다. 이 폭탄을 뇌관과 조립하면 3턴이 지나면 자동적

으로 폭발한다. 이번 스테이지는 건물내에서 이루어지므로 수류탄은 건물밖의 적을 없애는데 샷건이나 파괴력이 좋은 총을 가지고 나가 한번에 적을 처리해야 게임 진행이 유리하다. 문이 많이 잠겨져 있으므로 기술력이 좋은 용병을 데리고 나가야 한다.

Mission 11 : 컴퓨터 장악

TURN 14 REWARD 8000

컴퓨터 자료실을 장악해야 한다. 아군은 북쪽과 남쪽 둘로 나뉘어져 있다. 나누어져 있는 만큼 한쪽에서 적을 유인하고 한쪽에서는 후방으로 돌아들어가 적을 한번에 제거하면 된다. 컴퓨터 방에 용병을 위치시키면 임무는 성공이다.

Mission 12 : 하트웰 구출작전

TURN 18 REWARD 12000

적의 포로로 잡혀 있는 하트웰을 구출하면 된다. 하트웰을 구출해 북동쪽으로 데려오면 된다. 2명은 건물로 가 하트웰이 위치한 건물의 적을 없애고 나머지는 탈출로를 확보해야 한다. 게임 턴이 짧으므로 좋은 무기를 많이 가지고 나가는 것이 좋다.

Mission 13 : 적의 계획 훔치기

TURN 12 REWARD 10000

북동쪽의 건물에 침입해 적의 계획을 훔쳐야 한다. 건물과 시작지점에 6명 정도 숨어 있다. 이번 작전은 적에게 조용히 접근하여 한 번에 적을 섬멸해야 한다. 안 그러면 한 명이 도망가 문서가 들어있는 건물을 폭파시킨다. 또 다른 방법은 적에게 걸리지 않고 뒤로 돌아가 문서를 빼낸 후 적을 섬멸하면 된다. 무엇보다도 적에게 발각되지 않도록 한다.

Mission 14 : 적을 모조리 제거한다

TURN 10 REWARD 7000

중앙에 있는 모든 적을 제거해야 한다. 특이한 지형의 건물에서 작전은 진행되는데 파괴력이 좋은 총이나 스턴 그레네이드를 던져 적의 행동력을 마비시킨 후 적을 제거하는 방법을 쓰면 된다. 지형을 잘 활용하여 가까이 접근하거나 창문을 이용하여 저격하는 방법도 좋다.

□사막 전투

Mission 15 : 보석을 찾아라

TURN 8 REWARD 12000

도둑들이 대사관에 침입해 보석을 훔쳤다. 이 보석을 찾아오기만 하면 된다. 3명의 도둑이 나오는데 2명은 부상이다. 일단 부상당하지 않은 적이 보석을 가지고 있으니 그것부터 해결한 후 나머지는 일대일로 붙어도 충분히 해결할 수 있다. 좋은 소음기를 단 총을 쓰니 주의해야 한다.

□박격포 회수

□코일에 폭탄 장치

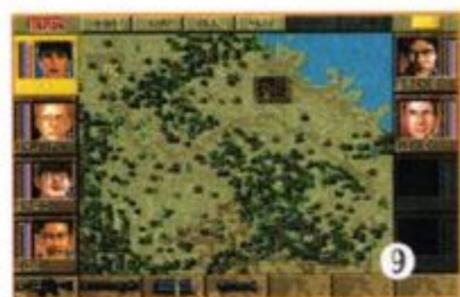
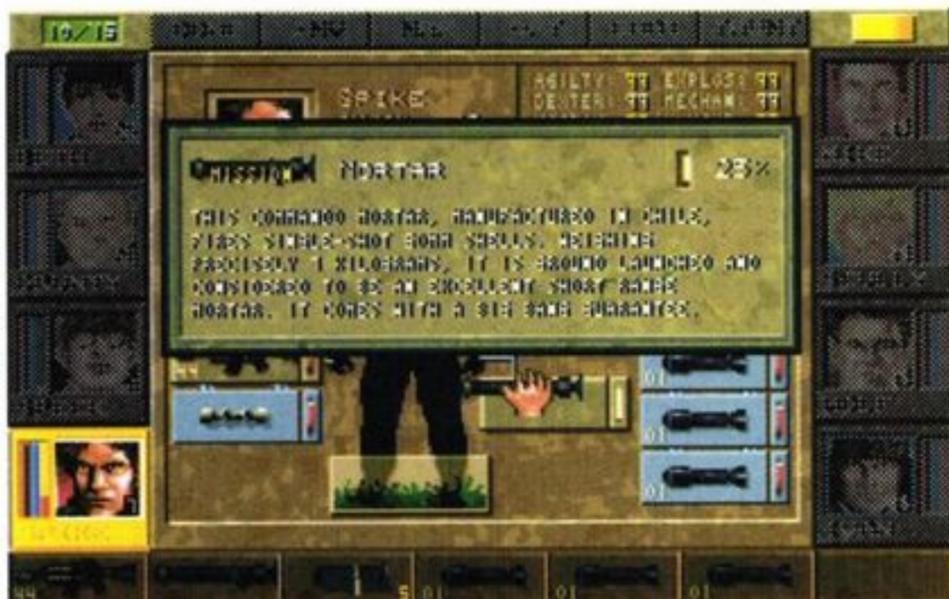
Mission 16 : 무기 탈취

TURN 30 REWARD 15000

적들이 무기상자를 운반하고 있다. 이 무기를 탈취하면 스테이지는 클리어 한다. 이번 스테이지는 적들의 무기를 많이 탈취할 수 있으므로 용병들의 주머니를 많이 비워놔야 한다. 적들은 일단 공격을 받으면 무기 상자있는 곳으로 뭉친다. 이 때 수류탄 같은 무기를 이용해 공격을 하면 효과적이다.

Mission 17 : 2개의 다리 폭파

TURN 14 REWARD 14000

적의 발전소로 가는 2개의 다리를 폭파시켜야 한다. 다리 근처에

POWER A TO Z

적을 쉽게 제거하기 위해서는

1. 자주 세이브 한다.
이번 대들리 게임의 특징은 전투 중 세이브가 가능하다는 것이다. 잦은 세이브가 전투 중 생기는 돌발 상황을 금방 처리할 수 있다.

2. 적들의 무기 최대한 탈취
적들은 뒤로 갈수록 좋은 무기를 많이 소유하고 있다. 이들 무기를 최대한 탈취해서 가지고 오면 마지막 스테이지까지 쓸 일이 생기니 가지고 있도록 한다. 건물안의 전투에서는 샷건과 레드호크, 우지를 이용하고 숲지나 사막에서는 스나이퍼 스코프가 달린 베레타나 M16 등을 이용하는 것이 좋다.

3. 미키를 잘 이용한다.
미키는 무기상으로 좋은 무기를 자주 판다. 그가 파는 무기들을 최대한 싹이 사고 아군에 쓸데 없는 무기는 팔아 돈을 축적한다.

주의할 건물전투

는 왼쪽에 2명, 중앙에 거의 몰려 있고 오른쪽에는 적이 없다. 왼쪽의 다리는 1명으로 파괴시키고 나머지 대원은 오른쪽 다리로 이동한다. 다리에 있는 적을 공격하면 적은 한번에 다리로 몰려 들어 집중 사격을 하므로 충분히 매복하고 있는다. 계속 매복하고 있으면 적이 한번에 다리를 건너므로 그때 폭탄으로 적을 집중 공격하면 다수의 적을 제거할 수 있다. 또한 나머지 다리로 2명정도를 돌려보내 놓으면 건너편에 숨어 있는 적들도 처리할 수 있다.

Mission 18 : 적의 장비 확인

TURN 14 REWARD 11000

적의 최첨단 장비 (HIGH-TECH DEVICE)를 확인해야 한다. 적의 장비는 남서쪽의 건물에 있는데 이 장비는 창문으로도 쉽게 확인할 수 있다. 이 장비를 확인하면 적과의 교전이 시작되는데 주의 할 점은 적들은 아군이 몰려 있으면 수류탄을 자주 투척한다. 이 점을 주의해야 할 것이다. 또한 주변에 지뢰밭이 많으니 감지 능력이 뛰어난 대원들을 섭외해야 할 것이다.

Mission 19 : 훈련소 신병 소탕

TURN 10 REWARD 10000

적군의 훈련소를 공격한다. 숲의 철조망 건너편에 적의 신병 7명 정도가 몰려 있다. 철조망 너머로 2명이 수류탄과 스턴 수류탄을 계속 투척하고 나머지는 적의 훈련소로 침투하여 적을 처리하면

수류탄의 효과

된다. 이들을 물리치면 건물안에 나머지 적을 간단히 처리하면 이번 스테이지는 끝이 난다. 적이 좋은 무기를 많이 소지하고 있으니 이들 무기를 수거한다.

Mission 20 : 새틀라이트 디쉬 가지고 오기

TURN 17 REWARD 16000

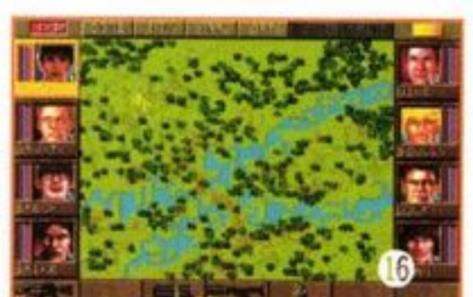
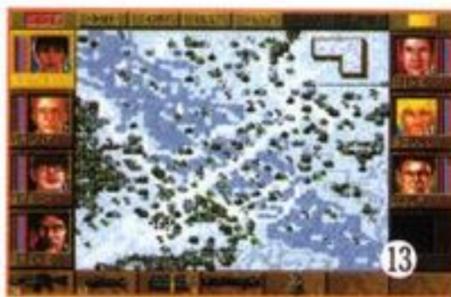
다리 건너편에 있는 SATELLITE DISH를 가지고 돌아와야 한다. 이번 스테이지는 다리를 건너기 전에 2명의 적이 있다. 이들 적을 소탕하면 다리 건너편의 적이 다리를 폭파시킨다. 이러면 다리를 사이에 두고 나머지 적과 교전을 펼치게 된다. 활동력이 좋은 2명이 아래쪽 강으로 건너가 기습해야 한다. 사격 능력과 활동 능력이 좋은 대원들을 필요로 한다. 연막탄을 쏴 아군의 위치를 숨겨 적을 노출시키는 작전도 중요하다.

Mission 21 : 킬러 파울로 사진 찍기

TURN 20 REWARD 14000

적의 킬러 파울로의 사진을 찍어야 한다. 일단 교전이 시작되면 파울로가 북쪽의 구석으로 도망간다. 적들은 방탄 자켓을 입고 있어 여러 방의 총을 쏘아 제거해야 한다. 적들을 제거하고 파울로를 쫓아가 사진을 찍으면 된다. 파울로를 도망가지 못하게 하려면 2방 정도의 총으로 맞추어 행동 능력을 감소시킨다.

Mission 22 : 파울로 암살

TURN 15 REWARD 15000

이제 킬러 파울로를 암살해야 한다. 적들은 숫자가 많지 않으나 장비도 좋고 활동 능력이라든가 사격능력이 좋다. 여기에 나오는 4명은 모두 방탄 자켓 등 좋은 장비를 가지고 있다. 일단 숲을 기점으로 해서 적을 제거하면 파울로를 제거하면 된다. 파울로는 총을 여러 방 맞아야 죽는다.

Mission 23 : 적들이 건물로 못 들어오게 방어

TURN 10　REWARD 10000

10턴내에 적이 건물에 못 들어가게 막아야 한다. 4군데에서 4명의 적이 한 번에 몰려온다. 창문을 통해 사격을 하면 적을 충분히 막을 수 있다. 10턴 안에 적을 막으면 되므로 4명 정도가 창문을 방어하고 나머지 2진은 건물 밖으로 나가 적을 소탕해도 된다. 주의할 점은 건물 근처가 지뢰 밭이니 이 점을 잘 이용하면 적을 처리할 수 있다.

Mission 24 : 공장 내 컴퓨터 탈취

TURN 12 REWARD 11000

공장 내부로 들어가 컴퓨터를 탈취한다. 건물안에 있는 적 4명을 간단히 죽인 후 건물안으로 들어가면 된다. 주의할 점은 적들이 이번부터는 M16을 가지고 있으니 주의한다.

박격포로 처리한다

Mission 25 : 샌들러 다리를 건너는 적 제거

TURN 17　REWARD 20000

SANDLER RIVER BRIDGE를 건너 접선하는 적을 제거한다. 다리로 접선하는 적을 가까이 다가가 숲의 엄폐물을 이용해 적을 제거하면 된다. 적들은 유탄발사기를 발사하니 아군이 먼저 유탄 발사기를 쏘아 적들의 행동 포인트를 줄이는 것이 게임 진행에 유리하다. 아니면 1명 희생을 각오하고 다리위에 시한 폭탄으로 다리를 제거해도 된다.

창문에서 공격한다

CD ROM탈취

곳곳에 지뢰가

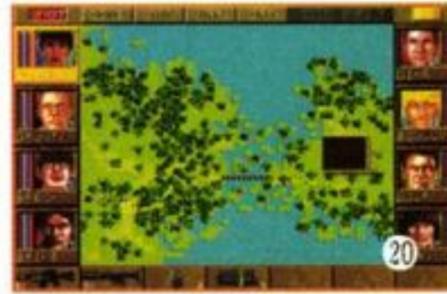
Mission 26 : 박격포 회수

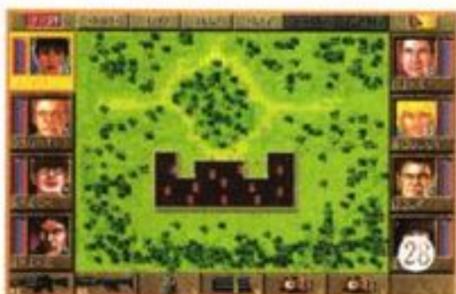
TURN 15　REWARD 16000

적으로부터 박격포를 찾는다. 이번 스테이지에서는 박격포를 되찾아야 한다. 중앙의 길이 모이는 곳 근처에 부상당한 적 4명을 포함, 8명의 적이 있다. 부상당한 적은 공터에 있고 나머지는 시작 지점 반대편 숲에 숨어 있다. 부상당한 적을 죽인 후 조심스럽게 전진해야 한다. 건물안에는 1명의 적이 있고 박격포는 건물 아랫부분에 있는데 지뢰를 조심해야 한다.

Mission 27 : 그랑거 암살

TURN 17　REWARD 20000

SGT 그랑거를 암살해야 한다. 중앙의 큰 다리 앞에 3명 정도가 지키고 있고 다리에 6-7명의 적이 있다. 다리의 적은 수류탄으로 해결하고 그냥 다리로 직접 건너면 섬의 건물안에 아담과 그의 부하들이 숨어 있다. 다리 양 숲에 엄호조를 배치하고 2명이 양쪽에서 건너면서 수류탄을 문 근처에 투척하면 된다. 아니면 수리한 박격포로 집을 공격해도 된다.

POWER A TO Z

썰렁한 엔딩

Mission 28 : 코일 파괴 작전

TURN 25 REWARD 21000

공장안에 있는 4개의 코일을 폭파해야 한다. 3갈래로 나누어 적을 공격해야 한다. 적들의 저항이 심하다. 박격포로 적을 공격하면 된다. 벽이 부수어지면 그 틈으로 적을 공격하면 적을 무찌를 수 있다. 나머지 적들은 건물에 숨어서 잘 나오지를 않는다. 이들은 놔두고 그냥 코일을 폭파하면 된다.

Mission 29 : 마이클 구출 작전

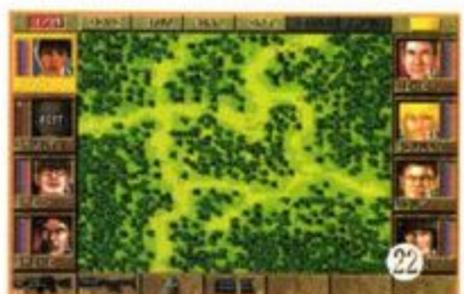
TURN 10 REWARD 15000

마이클을 구출하고 남서쪽 건물로 데리고 오면 된다. 남서쪽의 건물은 문이 잠겨 있으므로 문을 따고 마이클을 데리고 오면 된다.

Mission 30 : 정보 CD ROM 탈취

TURN 35 REWARD 25000

DFK RESEARCH 공장에 침입하여 그들의 CD를 훔친다. 밖에는 56명 정도 있고 건물안에 적이 몰려 있다. 건물의 서쪽에 문이 2개 있는데 아래는 CD가 있는 방으로 직접 갈 수 있는 통로이고 위는 막혀있다. 그러나 위쪽 문을 통해 들어가 벽을 부수면 더 빨리 CD가 있는 방까지 갈 수 있다.

가장 좋은 방법은 박격포로 한쪽을 부수고 쳐들어 가면 벽근처의 적도 제거할 수도 있다.

▲이 자가 지도를 가지고 있다

Mission 31 : 건물 방어

TURN 10 REWARD 20000

적이 건물안으로 들어오게 방어해야 한다. 이번에는 주변에 엄폐물도 없으므로 건물을 잘 이용해야 한다. 약간 어려운 임무로 자주 세이브 하는 것이 좋다.

Mission 32 : 양 박사 구출

TURN 9 REWARD 22000

DR 양을 치료하고 적의 침입으로부터 양을 보호한다. 적은 건물 서쪽 아래와 위쪽에 있치해 있는데 아래의 적보다 위에 적이 더 많으므로 그쪽에 많은 대원을 배치하고 한명은 건물의 북동쪽의 방에 쓰러져있는 양을 치료해 줘야한다. 적은 많이 몰려오므로 박격포와 수류탄을 이용해서 적을 제거하면 된다.

Mission 33 : 지도 탈취

TURN 13 REWARD 28000

적이 가지고 가는 작전 지도를 빼앗아야 한다. 시작지점에 매복해 있으면 적 대규모 부대가 지나간다. 모여있는 부대에게 박격포를 쏜 후 나머지는 수류탄과 총으로 제거하면 된다. 지도는 마네라가 가지고 있다.

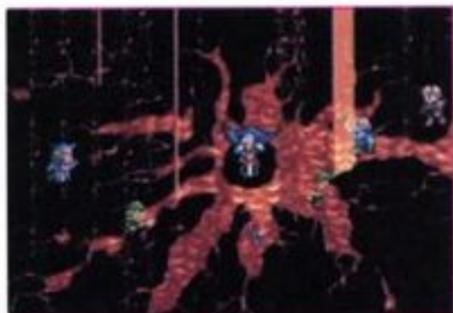
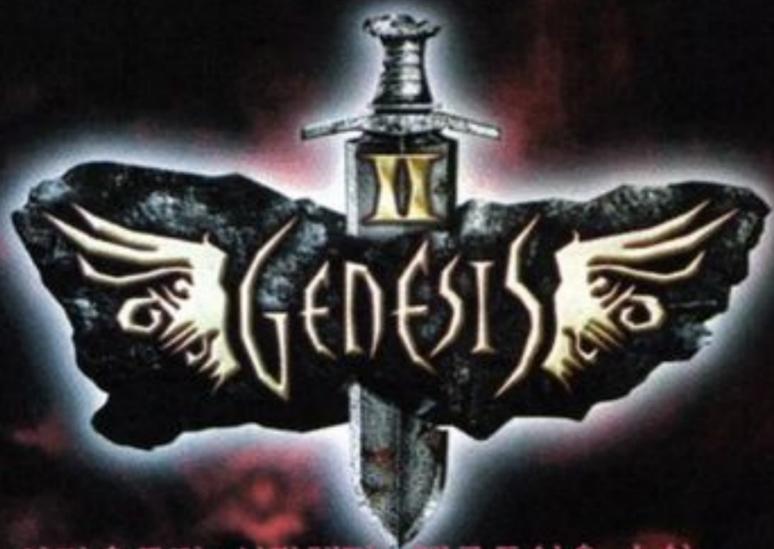
Mission 34 : 적 섬멸

TURN 30 REWARD 30000

적의 기지로 들어가 적을 전멸시켜야 한다. 거스도 동참한다. 마지막 미션으로 좋은 무기를 총동원한다. 곳곳이 지뢰밭이니 주의한다. 적들의 활동 능력이 높으니 한 번에 적을 제거해야 한다. 창문을 이용한 공격을 해 적을 제거하면 된다.

게임을 모두 끝내면 용병들이 나와 자기의 느낌을 말하고 게임은 끝나게 된다. 의외로 썰렁한 엔딩이다.

소프트맥스의 기대 신작 SRPG

창세기전2 -회색의 잔영

거대한 대륙, 안타리아에 또다시 전화가 불타오르기 시작했다. 대륙통일을 눈앞에두고 갑자기 사라진 제국의 후계자, 제국에 조국을 유린당하고 복수를 맹세한 이올린, 이들의 방대한 이야기가 펼쳐지는 SRPG!

오프닝에 등장하는 칼스의 초필살기 천지파열무

멀티시나리오의 SRPG

창세기전2는 멀티 엔딩이 아닌 멀티 시나리오다. 초반에 회색의 레인져로 시작하면 똑같은 시나리오가 GS의 입장으로 이루어지고 왕국의 유산으로 시작하면 이올린 시점으로 시작된다. 각각의 시나리오는 기본 틀은 같지만 서로 다른 서브 이벤트들이 생기기 때문에 게임을 한 번 클리어 했을 경우에도 다시 한 번 시작해 볼 수 있는 장점이 있다. SRPG라는 장르가 기존 RPG의 전투부분만 확대, 개선한 장르이므로 창세기전 역시 스토리=전투라는 공식이 성립된다.

전직에 관해서

캐릭터는 싸우면서 성장을 하게 된다. 레벨업은 물론 일정치의 기본능력이 만족되면 다른 직업으로 전직할 수 있다. 몇몇 특전 캐릭터를 뺀 주인공을 비롯한 모든 캐릭터가 전직이 가능하기때문에 전직을 하려면 각 직업마다 서로 다른 능력치를 필요로 한다. 부족하거나 필요한 능력치는 전직모드의 왼쪽 화면에 나타난다. 능력치만 만족되면 전직 할 수 있으므로 아이템이나 무기를 이용해서 전직하는 것도 가능하다. 예를 들어 기사가 되기에 힘만 조금 모자른 캐릭터가 있으면 힘의 반지를 착용해 힘의 능력치를 높힌 후 기사를 전직하는 것이 가능하다. 마찬가지로 썬더 마스터가 되기에 MP가 좀 부족한 캐릭터가 있다면 완드 등 MP를 늘려주는 무기로 부족한 면을 보완시켜준 후에 전직할 수 있다.

스나이퍼들은 전투에서 대단히 위협적인 존재이다

전투에 관해서

전투에서 가장 중요한 것은 방향성이다. 아무리 강한 캐릭터가 있더라고 적에게 포위되면 거의 아무 것도 못하고 당할 수 있다. 방향성을 우선으로 생각하여 전투에 임한다. 기본적인 방식은 기사나 패러딘이 전방에 나가고 창을 쓸 수 있는 랜서와 궁수가 그 뒤에서 가장 후방에서는 마법사들이 전체마법이나 보조마법으로 호위해 주는 방식이다.

마법사는 강력하지만 물리적인 공격에는 속수무책이다. 마법사가 당하면 전세가 역전되므로 기사들이 반드시 호위해 준다. 또한 필살기들을 효과적으로 이용하는 것이 중요하다. 가까운 거리라 하더라도 비가 있는 캐릭터는 연보다 비를 사용하도록 한다. 초필살기는 특정캐릭터가 특정 무기를 가

창세기전2
소프트맥스

유통사/하이콤
02-795-5765

장 르
롤플레잉
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
44,000원

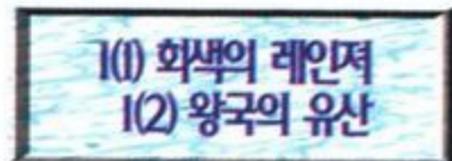
POWER A TO Z

이 3개의 시나리오를 한 번에 플레이 할 수 없다

지고 있어야 한다. 한번 쓸려면 여러번 모으기를 해야하므로, 적의 수가 많을 때 다른 캐릭터들이 유인해 와서 쓰도록 한다.

AI에 관해서

한 번 전투할 때마다 모든 유니트들을 일일이 손으로 지정해 가면서 플레이하는 건 처음에는 즐겁지만 중반이상 진행해 나가면 피곤해 진다. 창세기전의 AI는 상당히 자세하면서도 강력하다. 자신이 하고 싶은 거의 모든 행동을 AI설정만으로도 가능하므로 별로 키우고 싶지 않은 캐릭터는 AI지정하는게 편하다. AI설정된 캐릭터들은 사람이 조종하는 것 보다 효율적으로 싸운다.

1부

1(1) 회색의 레인져
1(2) 왕국의 유산

1-(1) 회색의 레인저

동굴 속을 움직일 때는 옵션 메뉴에서 턴타임을 가장 길게 조정한다. 단 전투에서는 반드시 턴타임을 최소로 수정 조정하도록 한다. 동굴속에는 요소요소 아이템들이 있다. 꼭 필요하지 않더라도 나중에 팔 수 있으므로 잘 챙기도록 한다. 암흑살수와 고블린과의 전투는 난이도가 그리 어렵지 않으므로 인터페이스에 익숙해 지도록 노력한다. 단 암흑살수가 나타났을 때에는 너무 적진 깊숙히 들어가지 않도록 한다.

[아이템]단도,소검,장궁,창

1-(2) 왕국의 유산

라시드를 빨리 키우기 위해서는 이올린의 엑스칼리버를 라시드에게 장착하고 어쌔씬으로 전직시킨다. SKILL에서 분신을 사용하면 2명의 분신캐릭터를 얻을 수 있다. 이 분신들은 로카르노와 똑같은 능력치를 갖는다. 단 분신생기는 양옆이 벽으로 막혀있거나 다른 캐릭터가 막고 있으면 1명만 생기거나 아예 생기지 않을 수도 있으므로 주의하도록 한다. 전투에 거의 도움이 되지 않는 조엘은 가드로 전직시켜 필요할때마다 회생해 아군 HP를 회복하는데 쓰도록 한다. 아이템 모드에서 석궁, 화이어로드, 윈드부츠, 불꽃반지, 방패들을 적당히 분배한다.

[클립스 마을]
무기상이 있기는 하지만 별로 신통한 것은 팔지 않는다.

1. 고블린 포레스트

화면왼쪽에 고블린 로드 있는 곳으로 올라갈 수 있는 통로가 있으니 오른쪽으로 멀리 돌아가지 말자. 아이템 상자를 열었을 때 얻는 경험치는 여는자의 레벨과 무관하므로 가능한한 레벨이 높은 사람이 열도록 한다. 라시느는 고블린 한명 죽일때마다 레벨이 오르므로 마지막 일격은 라시드에게 주도록 한다. 각 캐릭터의 특성이나 마법사용에 익숙해 지도록 한다.

[아이템] : 수련도끼,활

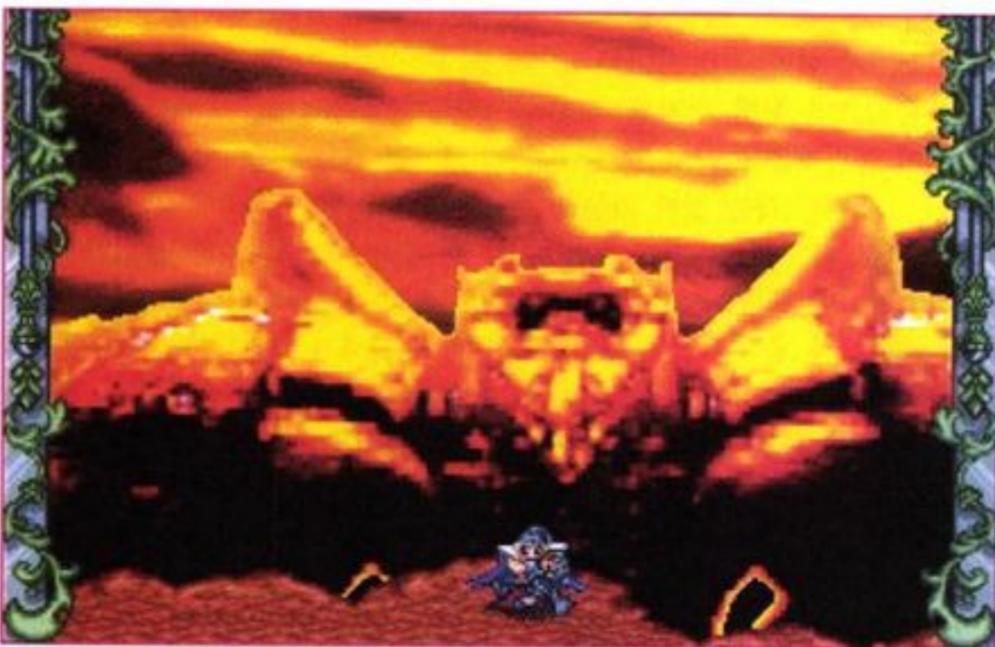
2. 클립스 근처 숲

이올린은 일정량 데미지를 받으면 이벤트적으로 초 필살기를 쓴다. 이 초필살기를 적극적으로 이용할 것. 전투가 끝나면 세이브와 클립스마을의 여관을 이용하는 것을 잊지 말자.

[아이템] : 단도

3. 평원

시나리오 최초로 기상변화가 일어난다. 비가 오면 마법사의 활동상황이 제한되므로 정면대결하는 것보다 가능한 빨리 이올린을 북쪽으로 이동 시킨 후 여유있으면

챕터맵에서의 비공정

라시드의 레벨을 높인다.

[아이템] : 창

4. 강

전 시나리오에 이어서 계속 비가온다. 비가 오는데다가 지형이 물속이므로 행동반경이 극히 줄어드니 대시를 적극 활용한다. 일정시간 지나면 뒤에서 제국의 지원군이 도착하므로 미끼 형식으로 로카르노의 분신을 AI지정으로 후방에 놓는 편이 좋다. 비는 초반에 개인다. 패라딘으로 비룡을 이용하여 빨리 이동하는것도 좋으나 제국군의 궁수에 충분히 주의한다. 이올린만 화면 왼쪽 아래로 이동시키면 된다.

2(1) 북극광 (1) : 1(1) 회색의 레인저를 클리어 했을때 선택가능
2(2) 북극광 (2) : 1(2) 왕국의 레인저를 클리어 했을때 선택가능

* 이 시나리오는 둘중 하나만 선택할 수 있다.

2-(2)북극광(2) : 이올린 시점

1. 기간테스 산맥

레이몬드를 구출할 수 있으며 승려인 데니스의 숨은 거처를 알 수 있다. 레이몬드는 라시드가 접촉해야 일행으로 들어온다(북극광(1)로 했을때는 라시드를 조작할 수 없으므로 라시드를 레이몬드쪽으로 유인해야 되지만 그리 쉽지 않다). 데니스의 거처는 화면 오른쪽 위에 있다. 아무나 접근하면 샛길 발견 이벤트가 발생한다. 샛길을 발견하면 챕터 맵에서 수도사들이 사는 마을로 갈 수 있다. 데니스는 유일한 회복마법사로 게임초반에 큰 도움이 되므로 반드시 얻도록 하자. 레이몬드를 구출하려면 듀란 등 빠른 캐릭터로 대시를 이용하여 주변의 오크를 가능한 빨리 해치운다.

2. 바시 슬라임 동굴

처음 동굴에서 오른쪽 하단의 통로로 나가면 바시슬라임 동굴로 진입할 수 있다. 화면 위쪽에 있는 2개의 동굴은 들어가면 나와야 하지만 귀한 아이템이 있다. 레인저나 도욱의 찾기로만 발견가능한 아이템도 있다.

[아이템] : 장검, 석궁, W.R.S, 흑색목걸이, 망토, 불의방패, 파이어크피스트, 실버소드, 테니스, 마법방패, 화염인

3. 캘리퍼와의 전투

첫번째는 그리 어렵지 않지만 두번째부터는 적들이 상당히 강력한다. 두번째 전투에서는 이올린이 체력이 떨어지면 자동적으로 초필을 쓴다. 역시 이 초필을 최대한 이용한다. 세번째 전투에서는 라시드를 구하기 위해서 GS가 화염폭탄을 2번 쓴다. 첫번째 화염폭탄은 이벤트상으로 일어나지만 두번째 화염폭탄은 적과 접촉시 일어나므로 가능한 많은 적을 끌어들여 한꺼번에 전멸시킨다.

피라미드의 내부. 칼스와 카심을 조종할 수 있다

4. 빙룡성

라시드 이벤트 후 빙룡성으로 출발할 때 반드시 다시 라이카 마을에서 회복하도록 한다.

[아이템] : 장검, 청색목걸이, 그레이트엑스

5. 캘리퍼족 마을 (선택이벤트)

캘리퍼마을로 들어가면 생기는 이벤트다. 선택이벤트인 만큼 선택하지 않더라도 스토리 진행상 아무런 차이가 없다. 여기서 GS가 로카르노에게 패하여 캘리퍼 마을을 습격하면 나중에 캘리퍼족들이 보복하러 온다.

6. 다갈로 가는 동굴

중앙위의 통로로 나가면 클리어 된다. 화면 오른쪽 하단의 보물상자에 있는 다크오브는 가능한한 얻고 가자.

[아이템] : 활, 다크오브

3. 드래곤 슬레이어

외전격인 서브 이벤트, 제국군인 칼스와 카심을 조종 할 수 있다. 마지막 보스전에 칼스가 등장하고 칼스를 조종할 수 있는 유일한 기회이므로 칼스의 파워업을 목표로 한다. 게임 초반에서도 최고 수준의 캐릭터를 움직일 수 있으니 한 번 해보는 편을 권장한다. 1층에서는 가능한 전투를 삼가하고 2층의 계단으로 빨리 이동한다. 카심은 분신술을 잘 사용하고 칼스는 포위당하면 파로 전멸시키던지 혼으로 빠져나간다. 칼스, 카심이외의 캐릭터는 별 도움이 안되므로 AI지정하는 편이 좋다.

4. 태양의 신전

[다갈]

반드시 다시 다갈성르로 들어가서 모집하도록 한다. 고용할 수 있는 용병은 카리스마에 좌우된다. 적어도 본성에 있는 카메오와 랜담은 반드시 데리고 가도록 한

다. 랜담과 카메오는 초기부터 전직가능하다. 랜담은 어스퀘이커나 제네럴, 카메오는 썬더 마스터로 전직시키는 편이 좋다. 또한 여관에 있는 발탄족 중 사드는 실외전투에서는 절대적인 위력을 발휘한다. 캐미도 처음부터 전직가능하다. 파이어 마스터로 전직시킨다.

[다린마을]

특별한 아이템을 팔진 않는다. 여유있으면 마법방패를 구입하자.

1. 강가에서의 전투

게임 초기에 비가 오므로 마법사는 도움이 되지 않는다. 적중에 궁수가 없으므로 사드는 시작하자마자 날기 시작하자. 단 적의 마법사는 주의한다. 강에서의 전투는 랜담을 주축으로 하고 땅위에서는 사드, 이올린을 주축으로 하여 싸운다. 비는 80턴 이후에 걷힌다.

2. 그리크 시티에서의 전투

마을 왼편 맨 위쪽에 힘의 반지가 숨겨져 있다. 도둑이나 레인져 등의 찾기로 발견가능

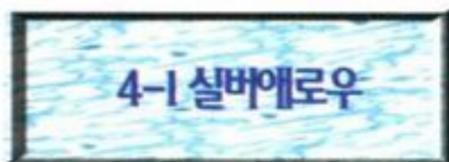
[그리크 시티]

그리크 시티에는 창전문 상점(사리사다)가 있다. 드래곤 버스터는 대륙에서 유일하게 이곳에서만 구할 수 있으므로 1개이상은 꼭 구입하여 사드나 랜담에게 장착시킨다.

3.태양의 신전

1층에서는 도둑이나 레인저의 찾기로 용린목걸이를 찾을 수 있다. 2층에서 궁그닐을 얻을 수 있다. 궁그닐을 랜담에게 장착시키면 초필살기. 교아참을 사용할 수 있다. 고렘들은 상대하지 않고 빨리 진행한다. 오른쪽 하단으로 가면 제국의 킬러가 나타나는데 이 킬러 처리가 가장 중요하다. 미리 마법을 모아두고 킬러가 나타나자마자 마법으로 죽이던 지 MP가 모자르면 퀵 세이브, 로드를 계속하여 킬러가 나타나는 구역을 찾는다. 듀란 등 TP가 많은 캐릭터는 이곳을 한번에 지나 갈 수 있다. 또한 [비]가 있는 캐릭터로 킬러가 나타나면 비로 날려버릴 수도 있다. 3층에서 한조가 월영살진을 사용하면 이길 생각은 하지 말고 최대한 오래 버틴다. 시나리오적으로 끝이 난다.

[아이템] : 비수,용린목걸이(1층에서 찾기로 발견가능),기사망토,Chry. 기리엄,궁그닐

4-1 실버애로우

후반에 있는공중전에서는 돈이 있어야 비행기를 살 수 있으므로 초반부터 돈을 아끼도록 한다.

[다갈]

역시 용병을 재 충전시키고 무기점과 여관을 적당히 이용한다.

[리오스항]

리오스항에스는 썬더볼트를 판다. 구입하여 실력높은 궁수에게 장착시킨다. 또한 특이하게 제국군 검인 카오스 소드를 판다. 카오스소드는 가격이나 성능면에서 최고의 검이라 할 수 있다. 다량 구입하여 로카르노, 듀란, 라시드 등에게 장착시킨다.

1.평원

다이커스는 적진 깊숙히 이동시킨후 버서커를 발동시킨다. 버서커는 이군을 공격할 수도 있지만 적진속에서는 종횡무진 활약한다. 적 마장기 아수라는 아군 마장기엘 제나로로 상대하는 것보다 이올린의 초필살기나, 듀란, 사드 등의 비 공격으로 처리한다.

[노호트 마을]

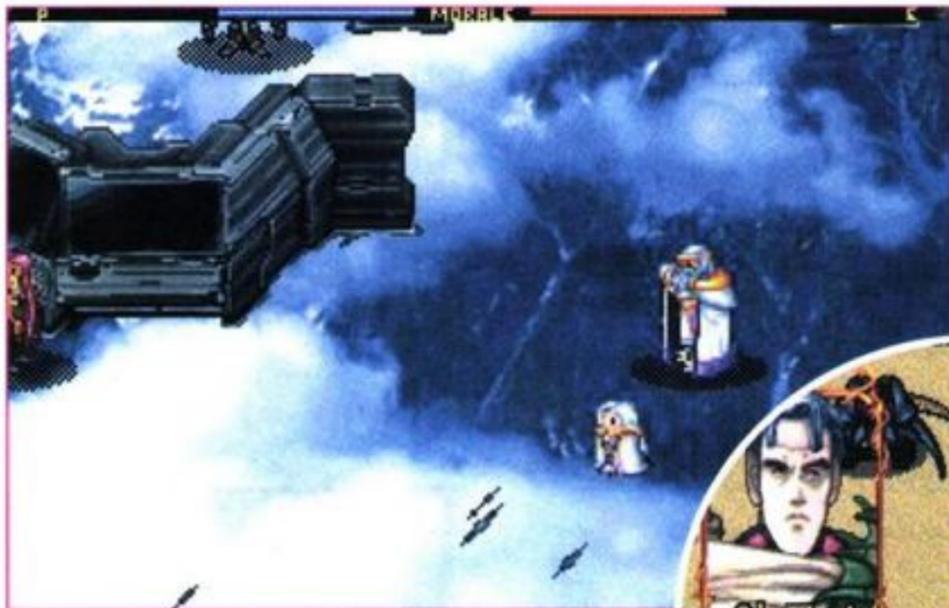
노호트 마을에는 아이템 상점이 있다. 각 마법사들에겐 오브, 라시드에게는 용아를 장착해주자. 무기상에서는 썬더볼트를 파는것 이외에는 특이한 것이 없다.

2.제국군 요새

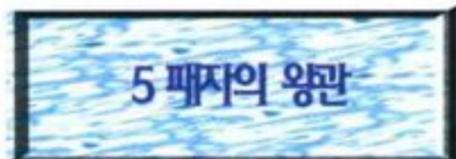
전투에 들어가기 전 이올린에게 파이어 크레스트나, 적색목걸이 등을 장비해 놓는다. 전투가 시작되면 다이커스등이 선두에 나가고 후방에서는 사드, 듀란이 투, 비 등으로 뒤에서 엄호해 준다. 카메오는 전체마법을 쓸 수 있도록 모으기를 계속한다. 이번 전투에서 카오스 소드가 그 위력을 발휘한다. 크리티컬 히트시 혼란이 걸리므로 초반에는 필살기보다 일반공격으로 승부하자. 중앙에 있는 다크 위자드근처에 가면 파이어 블래스트가 2연속 날라온다. 파이어 마법을 대비해둔 이올린만 접근하고 다른 캐릭터들은 우선 후방에 둔다. 이올린은 초필살기나 [비]로 다크 위자드를 상대한다. 적이 파워썬더 등 전체마법을 쓰면 듀란 등이 와이드 힐로 아군 궁수들을 치료해 준다.

3.아스타니아(공중전)

상공에서 공중전을 벌인다. 공중전투는 민첩도에만 좌우된다. 민첩도가 높은캐릭터만 선별하여 비행기는 에이스로만 구입한다.사드, 다이커스, 아르시아 3명만 에이스 비행기가 있으면 손쉽게 클리어 가능하다.

후반부의 대전투에서는 마장기까지 쓸 수 있다

썬더둠 공성전에선 이부분이 포인트다

4.아스타니아

아슈라등과의 전투. 전체마법으로 적의 병사 먼저 공략한 후 마장기는 마법효과가 먹혀들지 않으므로 아슈라는 기사들의 〔비〕나 다이커스의 〔회〕로 처리한다.

1.팬드래건

마법사를 최대한 활용하는 마법전이다. 아군의 패라딘에게 용을 장비해 준다. 우선 중간지점의 마법사를 제거한 후 빠르게 왼편 하단의 리치근처로 이동한다. 리치가 아마게돈 등의 마법으로 용을 없애면 용에서 떨어진 패러딘은 비 등으로 리치를 최우선으로 제거한다.

2.대전투 모드

대전투 모드에서는 캐릭터의 카리스마에 따라 운용할 수 있는 병사수가 결정된다. 카리스마가 높은 캐릭터를 중심으로 군대를 편성한다. 각 유니트들의 상성을 생각해서 공격하자.

[다카마 마을]

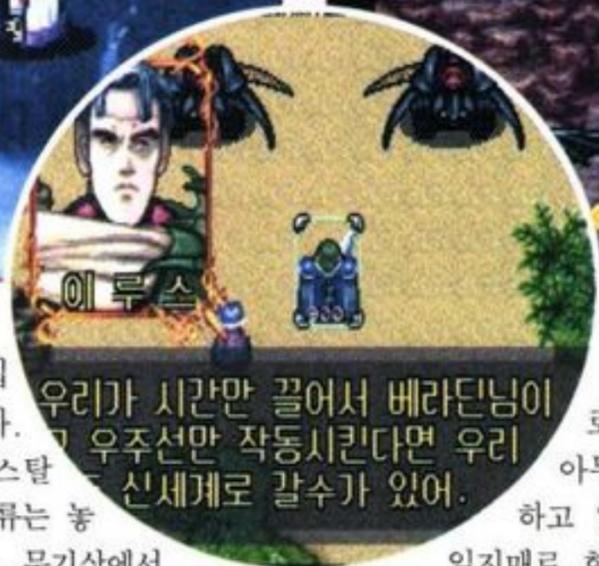
양판점 아미고에서는 여러가지 진귀한 아이템을 구할 수 있고 무기상도 최고수준이다. 나중에 또 한번 공중전이 펼쳐지므로 최소한의 금액만 남겨두고 여러가지 아이템을 구입 하도록 하자. 특히 크리스탈 오브와 반지류는 놓 지지 않도록. 무기상에서 는 로드류를 구입하도록 한다. 전격이 중심인 카메오에게는 썬더로드. 화염계가 중심인 캐미에게는 화이어 로드를 장착시키는등 각 마법사의 특성에 맞는 로드와 오브를 장착시킨다.

3.팬드래건 공중전

역시 전과 마찬가지로 에이스 비행기만 투입시킨다. 사드, 반다이크, 다이커스, 아르시아 정도로도 충분하다. 공중전이 끝이나면 라시드의 배낭에 수련검을 넣어둔다.

4.팬드래건

어려운 전투이므로 신중히 임하자. 패러딘에게 비룡을 준 다음 궁수를 피해서 가능한 빨리 화면 위로 이동, 마법사를 상대한다. 다이커스는 가능한 적 진영에 깊숙히 들어간 다음 버서커를 발동시킨다. 일정시간후 비가 오기 시작하니 마법사들은 처음부터 마법을 모으기 시작한다. 모으기 도중 비가 오면 다른 행동을 하면 그때까지 모으던 것이 무산되므로 다른 캐릭터의 행동이 끝이 나면 스페이스바로 턴 넘기기를 한다.

5.숲

180턴 후에 일지매가 등장하므로 그때까지 아무 행동을 안 하고 있어도 좋다. 일지매로 한조를 공격하기만 하면 클리어 된다.

6.썬더둠 요새 공략

아군 NPC들이 강력하기 때문에 그리 어렵지 않게 클리어 가능하다. 아군 궁수들이 공격하는 벽이 요새로 진입가능한 곳이다. 이곳의 벽을 부수고 진입하도록 한다. 이곳 역시 마법대전으로 전체 마법만으로도 승리 가능하다.

[사이렵스]

빈민촌에 썬더 엑스가 숨겨져 있다. 다이커스에게 장착시키자. 사이렵스에서 파는 물건들은 대부분 다카마와 동일하다.

7.대평원

초반에는 쿤의 연속마법으로 밀리지만, 카메오의 회생으로 전세가 역전된다. AI로 만으로도 이길 수 있다.

1.트리시스 사막

대전투는 그리 어렵지 않으므로 그냥 클리어한다.

2.사막전투 (1)

이번도 마찬가지이므로 카메오 등 전체마법으로 해결.

3.사막전투 (2)

다이커스와 반다이크로 승부한다. 썬더엑스를 가진 다이커스를 버서커화 시키고, 반다이크가 뒤에서 보조해주면 된다. 물론 모든 캐릭터를 다 쓰면 더욱 쉽다.

4.사막전투 (3)

회오리 때문에 전체마법을 쓸 수도 없고 몬스터 들은 강력하다. 유일하게 활약하는게 일지매다. 분신을 시킨 후 하나의 적을 크리티컬이 날때까지 집중 공격하자. 크리티컬이 나면 아무리 에너지가 많은 적도 HP가 1로된다. 적을 전멸, 혹은 동쪽 끝까지 가면 클리어 된다.

5.사막전투 (4)

이쯤되면 피로에 지친 아군들이 하나둘씩 낙오된다. 역시 일지매로 크리티컬을 기대하고 언데드 몬스터들은 반다이크의 힐 마법으로 물리친다. 역시 동쪽 끝까지 가면 클리어 된다.

6.사막전투 (5)

이벤트 전투. 아군은 패하고 라시드와 몇몇 병사만이 탈출한다.

POWER A TO Z

크라켄은 클로토 없이는 클리어 할 수 없다

크로우와의 수련 끝에 라시드는 영웅으로 성장한다

7.성왕의 길

크로우와의 만남	거의 이벤트에 가까운 전투다. 적의 어쌔씬에게 패하면 크로우가 등장하여 적을 전멸시킨다
드래곤브레스 신액	준비해 놓은 수련검을 착용시킨다. 수련검의 특성상, 레벨업할때마다 기본능력치가 1이 된다. 만일 용아까지 있다면 레벨 오를때마다 기본능력치가 2가 된다. 반쯤 죽어있는 전갈은 레벨업용이다.
피라미드	시나리오 상으로 능력치는 변함없이 레벨만 초기화된다. 장착했던 수련검을 원래있던 검으로 바꾼다. 1층에는 크로우가 적을 처치해주니 크로우에게 경험치를 뺏기지 않게 주의하자. 2층에서는 라시드 혼자 싸우므로 정령들을 하나씩 유인하여 처리한다. 라시드의 레벨업을 위해서 적을 전멸시키도록 한다. 이때부터 빙룡 자비르를 부를 수 있다.

8(1) 항로개척
8(2) 성검탐색

8(1).항로개척

[다카마]

새로운 캐릭터 등장으로 모두 레벨이 낮다. 처음부터 플레이하는 느낌으로 시작한다. 다카마 마을에서는 카자에게 활을 주고 궁수로 전직시키고 마하라자는 가드로 전직시킨 후 희생으로 에너지 회복에 주력한다.

1.숲

카자가 사망하면 끝이 나므로 카자는 뒤에서 활로 엄호만 한다. 슈리가 등장하면 대시로 카자일행을 빨리 돕도록 하자.

[바란 마을]

장궁과 이글러 정도만 챙겨 놓는다. 여관 2층으로 가면 라르고와의 이벤트가 발생한다.

[브리드 마을]

페넬로와의 태양석에 관한이벤트가 있다(라르고 이벤트 발생 후). 라르고와 페넬로 이벤트를 거쳐야, 태양의 신전으로 들어갈 수 있다.

2.비욘디나르 강

산적 두목을 해치우는게 목적이다. 얼마 있으면 비가 오므로 대시를 활용하여 가능한 빨리 이동한다. 산적 두목은 의외로 강력하니 함부로 덤비지 말자.

3.태양의 신전

슬라임은 왠만하면 상대하지 않는 편이 좋다. 슈리 등 이동력이 좋은 캐릭터로 대시를 이용하여 태양석만 갖고 빠져나온다. 태양석을 브리드마을의 페넬로에게 주면 다카마 항에서 출항할 수 있다.

8-(2) 성검탐색

1.썬더돔 요새

역시 부서지는 벽이 포인트다. 이곳을 확실히 지키고 파워업한 라시드로 적의 리치를 죽이면 된다. 적의 암흑마법사들은 강력하지만 전체마법이 없고 블랙홀을 남발하므로 MP가 떨어진 후에 공격한다. 문제는 하단의 적 스나이퍼 4명이다. 미끼로 끌어들여 아군 궁수와 비로 처리한다. 섣불리 접근했다간 라시드도 한턴에 당할 수 있다. 전투가 끝이나면 다카마항에서 여관을 이용하고 아이템을 구입한다.

지크에게는 방패를 사주고 로빈은 힘의 반지가 있으면 이글까지 전직할 수 있다. 다갈로 돌아갈 때는 아스타니아의 다린 마을에서 배를 타고 다갈 아래의 바스라항으로 간다.

[다갈]

다시 용병을 모으고 무기를 재정비 한다. 사카라 마을에는 워리어들이 숨어 있으니 대화하면 용병으로 쓸 수 있다.

2.마도

3번의 전투가 일어난다.처음 2번의 전투는 라시드의 초필살기로 3번째에는 클라리스가 파티로 들어온다. 시작지점 근처에 있는 워리어들은 무시하고 클라리스를 먼저 구하자.

3.마탑

라시드가 주축이 되어 싸운다. 마법사들은 뒤에서 전체마법을 써주고 라시드는 초필살기와 〔비〕로 싸운다. 이루스에게는 함부로 접근하지 않는다. 잘못하면 라시드가 한턴에 죽는 경우도 있다. 라시드와 로빈이 함께 떨어졌을 때 혼으로 벽을 뚫고 로빈을 구하도록 한다. 성검은 어느 캐릭터가 획득해도 상관없다. 성검을 얻은 후 출구로 다시 돌아와야 하니 출구 주위에 기쉬네 등 아군 캐릭터 한명을 세워 놓는다.

9.블루시드

1.머매니안 오션

해전에서는 방향전환을 마음대로 할 수 없으니 주의한다. 범선은 옆방향으로는 대포를, 갤리선은 모든 방향으로 화살을 쏜다. 알시온의 범선을 해적두목의 갤리선과 마주보게 하면 선상전투가 벌어진다.

2.크라켄과의 전투

이벤트상으로 이길 수 없는 전투다.

10.신들을 찾아서

바스라항을 통해서 다린항, 팬드래건의 다카마 항으로 간다. 머메니안 오션에서는 이벤트가 발생하여 알시온이 파티에 들어온다.

[소코마을]

마을 사람과 대화하면 화룡에 관한 정보를 얻을 수 있다. 촌락 속에 몰니르가 있으므로 꼭 찾도록 한다.

1.해변

특정 마을 사람과 대화를 해야만 갈 수 있다. 이곳을 먼저 가지 않으면 폴라크라켄을 클리어하기가 불가능 하다. 고렘들과 정령들이 싸우고 있는 곳은 조용히 빠져나간다.

[노테치마을]

클로토에 대한 정보를 얻을 수 있다.

2.화룡굴

두번째 동굴에서는 용암이 흐르는 곳이 출구다. 화룡과의 전투는 배리어를 사용한다. 기쉬네나 데니스 등 회복마법사가 꼭 있어야 한다. 클로토는 죽으면 시나리오가 끝이 나니 가능한 화룡근처에서 멀리 떨어져 있도록 한다.

3.폴라크라켄

클로토만 있으면 이벤트적으로 간단히 클리어 된다.

4.블루시드

해적들과의 전투가 시작된다. 해적들은 수는 많지만 개개인의 능력은 형편없다. 라시드의 빙룡소환과 기쉬네의 메테오면 거의 괴멸상태로 만들 수 있다. 전투도중에 철산고가 해적에게 둘러쌓여 있는 것을 볼 수 있다. 대시로 빨리 접근하여 주위의 적을 해치우고 철산고와 접촉하면 동료로 들어온다. 마지막 전투에서는 비가 온다. 비가 오면 전격계열의 파워가 상승하므로 스톰브링거를 사용하도록 한다. 여기저기 무당들이 숨어 있으므로 게임 초반에 적의 위치를 확실히 알아놓아야 나중에 남아 있는 적을 소탕하느라 고생하지 않는다.

11. 천공의 아성

1.대해

해적을 소탕한 일행은 항해중 해적의 습격을 받고있는 카쟈일행을 만나게 된다. 위험에서 구하고 나면 알시온의 일장훈계 후 카쟈일행과 백옥당이라는 검사를 동료로 삼을 수 있다.

[봉인지]

봉인지는 총 3개가 있는데 봉인지를 지키는 고렘들은 느리지만 매우 강하니 조심해서 상대한다. 3군데의 봉인지를 모두 클리어해야만 천공의 아성으로 들어갈 수 있다.

[천공의 아성]

천공의 아성에서는 안타리아의 고대의 신들이 남긴 메시지를 해석하게 된다. 그것에 따르면 안타리아는 시공저편의 아르케 라는 행성에서 온 탐험대가 개척한 행성으로서 이곳의 생명체 특히 인간 는 아르케인들에 의해 창조되었다는 것이다. 신들의 메시지를 들은 다음에는 이 천공의 아성을 조종할 수 있게 된다.

12. 영웅전쟁

1.다갈

천공의 아성을 손에 넣게된 라시드가 다갈로 돌아가 보면 다갈은 제국의 공격을 받고 있다. 쿤을 빨리 처리하지 않으면 전체마법의 연타에 고생하게 된다. 포위된 드라우프니를 구하고 적을 전멸시키면 이제부터는 아론다이트를 쓸 수 있다고 한다.

[천공의 아성]

천공의 아성은 그 자신을 다시 클릭하면 안에 있는 용병대기소로 가게되니 용병을 재충원시키고 커티스로 향한다.

2.요새

요새에서는 디아블로가 기다리고 있다. 처음에는 고전하지만 곧이어 아리아나등 증원이 온다. 아리아나의 필살기 심로 디아블로만 처치하면 간단히 클리어 가능하다.

3.아스타니아

아스타니아는 이루스가 주둔해 있는데 전투중반까지 비가 오므로 고전이 예상된다. 초반이후에 나오는 일지매를 잘 활용하자. 전투를 하다보면 랜담이 와서 도와주게 되고 전투 후에는 듀랜달이라는 칼을 얻게 되는데 알시온의 애검이니 장착하자.

아수라는 스타이너의 신체가 변형된 것이다

4.팬드레건

팬드레건에서는 대전투 전쟁모드 가 벌어지게 된다. 대전투 후에는 팬드래건 성내에서 전투가 벌어진다. 성내에서는 칼스 한명과 싸우게 된다. 칼스와 둘 이상이 싸우게 되면 천지파열무 를 사용하니 조심하자. 1대1의 차륜전으로 승부를 가르는 것이 좋다. 정 안되면 아리아나의 심으로 간단히 끝을 낼 수 있다.

5.트리시스

칼스를 물리치고 트리시스로 가면 카심이 마장기를 이끌고 나와 있다. 각 부대를 물리치면 카심과 보통전투맵에서 승부를 가르면 된다. 일단은 마장기는 마장기로 상대한다는 원칙을 세워두고 싸워야 한다. 카심을 물리치면 도망가버리고 게이시르 제국으로 갈 수 있다.

6.게이시르

제국으로 가면 제국요새에서 싸워야 하는데 4천왕전원이 다 등장하는 골치아픈 전투이다. 일단 시작위치 주변의 킬러들을 조심하고 시작하자마자 쿤이 전체 마법을 쓰기 때문에 아군의 피해가 크다. 전투시작전 다카마 마을로 가서 모두 엔젤더스트를 장착하자. 쿤은 아리나아의 심으로 처리하고 나머지들은 라시드와 GS로 천천히 끝을 내면 된다. 아이스 드레곤과 선라이트면 대부분의 적을 몰살시킬 수 있다. 칼스만 전투불능상태로 만들면 클리어된다.

13 마검소환

제국요새를 클리어하면 전편의 마지막 장이다. 제국측에서 이올린왕녀의 목숨을 담보로 휴전협정을 제의하게 되고 그 대표로 GS가 나선다.

1. 흑교

회담장에서 기다리고 있었던 것은 이올린으로 변장한 쿤이었고 GS는 포위되고만다. 최대한 빨리 아수라들을 빠져나가면 수많은 제국기사들과 상대하게 되면 스타이너로 각성하게 되고 각성하면 압도적인 파워로 빠져나가게 된다.

2. 황가의 비역

초기의 기간테스 동굴과 구조가 비슷하다. 막힌동굴도 상당수 있고 맵의 크기도 상당히 큰 편이다. 적은 그리 강한편은 아니니 빨리 진행하도록 한다.

3.드래곤 브레스

역시 동굴 던전이다. 중간에 출구도 없고 용암만 흐르고 있는 곳이 있는데 용암 왼편을 잘 조사해보자. 이벤트적으로 다음맵으로 진행할 수 있다. (다음호에 계속)

1 초음속퀴즈

문제 : 버철캅2에 관한 문제입니다. 이 게임은 아케이드의 느낌을 그대로 심어놓은 듯한 인상을 주는데요. 문제입니다. 3스테이지인 지하철 안에서 분기가 일어납니다. 아케이드 라인과 또 하나의 분기점은 무어라고 쓰여있을까요?

보 내 실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마 감 : 1997년 1월 20일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 3월호 챔프게시판

1월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 바이오 하자드

권현태 / 서울시 서초구 잠원동 한신2차 APT 108-1205
현지환 / 서울시 노원구 상계9동 보람 APT 202-1507
▶ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

2 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

IBM PC CD-ROM 게임(2명)
김곤태 / 강원도 원주시 일산도 우보삼성 APT 3-406
한정남 / 대구시 중구 남산 4동 2945-3번지

버철화이터2 공략본(5명)
안정규 / 서울시 서초구 서초 4동 극동 APT 15-210
김현필 / 서울시 영등포구 도림 1동 130-41 호 7/8
신경훈 / 부산시 금정구 구서동 무지개 APT 나동 606호
유세연 / 서울시 강서구 화곡 6동 1101-16 번지 102호
강준구 / 경기도 수원시 장안구 파장동 559-7

챔프점수 500점(10명)
박영민 / 부산시 연제구 거제 1동 351번지 9/2
오이록 / 경기도 수원시 장안구 연무동 253-22
김환철 / 경북 포항시 송도동 447-13
연준렬 / 강원도 노암동 한라 APT 102-1004
조호민 / 서울시 노원구 중계 3동 511/2 시영 APT 410-707
성채원 / 서울시 서초구 반포 APT 69-301호
진영찬 / 전북 전주시 덕진구 우아동 우아 APT 18-105
김경식 / 충남 논산시 광석면 사월리 3구 46
주부원 / 경남 창원시 가음정동 주공 APT 132-203
김남규 / 서울시 도봉구 방학 1동 685-20

3 NEW 게임헌터 타기 퀴즈

문제 : 낭자 그리고 검객들의 세계를 잘 표현한 사무라이 시리즈. 1탄으로 부터 세월이 흘러 4탄까지 줄을 이었습니다. 그동안의 시리즈마다 부제가 제각기 다르게 붙었었습니다. 그럼 문제입니다. 사무라이 제4탄의 일본 부제와 우리나라 부제를 각기 적어주십시요.

마감일 : 97년 1월 20일까지
발 표 : 게임챔프 97년 3월호 챔프게시판
정 답 : 데드 오어 얼라이브

정답자 발표 : 오홍천 / 서울시 용산구 동빙고 253-3호

정답자 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 컨버터 팩을 드리리겠습니다.

4 11월호 퍼즐 그림맞추기 당첨자 발표

양진무 / 서울시 구로구 개봉3동 358-14 은하 빌라 101호
이상 1분에게는 PS CD를 드립니다.

최성호 / 경북 경주시 동천동 733-237
김광훈 / 서울시 성동구 행당 1동 96-23 21/5
박준엽 / 김해시 구산동 308-10
한진호 / 인천시 남구 주안 8동 1405번지 216/3
이동근 / 서울시 강남구 개포동 1단지 102-112
이상 5분에게는 버철파이터2 공략본을 드립니다.

정답:이오리스(EOLITH) 크사나 퀴즈 경품타기

김일권 / 서울시 성북구 석관 2동 300-25
한상길 / 경기도 구리시 교문리 16-30
성영한 / 경기도 군포시 금정동 720번지
김진수 / 인천광역시 부평구 부평 1동
서호진 / 서울시 서대문구 영천동 49-28

이상 5명에게는 이오리스에서 제작한 스크리밍헌터(모자)를 드리겠습니다.

송영철 / 경남 김해시 구산동 40-3
조기원 / 대구시 동구 용전동 55-40 4/5
양윤호 / 부산시 사북구덕 천2동 308-189
한동준 / 서울시 동대문구 답십리 2동 177-9
문용준 / 경기도 성남시 분당구 구미동 34-28

이상 5명에게는 이오리스에서 제작한 열쇠고리를 드리겠습니다.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CH

1 1등:N64-1대

2 2등:PS-1대

3 3등:SS-1대

4 4등:3DO-1대

5 5등:SFC-1대

6 6등:MD-1대

7 7등:CD알라딘보이 1대

8 8등:미니컴보이 1대

9 9등~18등:PS CD 1개씩

10 19등~28등:SS CD 1개씩

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 97년 5월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 창간 4주년호 (96년 12월호)부터 97년 5월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

정문수 / 서울시 강동구 천호 3동 210-7
김희경 / 대구.남.대명 9동 465-12번지
전중원 / 경기도 성남시 수내동 푸른마을 신성 APT 310-1601
박찬민 / 서울시 강남구 개포동 12번지 대청 APT 301-308
조용희 / 서울시 강동구 천호 1동 82-8호

● 이상 5명에게는 네모네모 3탄 단행본을 드리겠습니다.

나서정 / 대구시 달성군 목포면 강림 2동 335번지
박창용 / 청주시 흥덕구 봉면동 1720번지
배진현 / 대구시 수성구 만촌 2동 1001-16번지
김수형 / 인천시 남동구 만수 4동 주공 APT 409-1504호
박 현 / 서울시 도봉구 방학 2동 636번지 22/8 성삼빌라 4동 206호

● 이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판에 (1번 슈퍼컴보이)에 올려 주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 박현선 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

1997

96년 한해 동안 저희 천리안 게임챔프와 인포샵 게임챔프를 사랑해 주신

여러분들께 감사드립니다. 지난 한해 동안 보다 완벽한 서비스를 제공해 드리지 못한 점을

사죄 드리오며 새해에는 보다 알차고 빠른 정보와 성숙된 모습으로 찾아뵙겠습니다.

새해 복 많이 받으십시오.

인포샵 게임챔프 접속방법

1) 01410에 접속한 뒤 약부호 'nice'를 입력한다.

2) NICE정보내에서 'GO CHAMP'를 입력한다. 또는 34번 '게임챔프'를 선택한다.

3) 게임퀴즈나 게임챔프가 실시하는 각종 이벤트에 참가하고 싶으신 분들은 '이용안내'코너에 들어가 자신의 ID를 만드신 뒤 참가하시면 됩니다. (ID 개설 비용 공짜)

SBS생방송 날아라 호킹
이제 PC CD-ROM으로 만나세요.

해저특공대

악마의 구슬

미래도시

격투기

사용환경

- Windows® 95 전용게임
- Windows® 95 오토플레이 지원
- 펜티엄 75이상, 16MB RAM
- SVGA 그래픽 카드(640×480, 하이칼라)
- 사운드 블래스터 호환 사운드카드
- 2배속 CD-ROM DRIVE이상
- 하드디스크 40MB이상

권장소비자가격
25,000원

아라비안나이트

HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
서울특별시 강남구 논현동 216-14 한일B/D 5층
TEL : 3444-3721 FAX : 3444-3728